すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌
平成16年12月1日発行（毎月1回1日発行）
第5巻 第12号 通巻第55号
eb! enterbrain
月刊アルカディア
12月号
COIN OP'ED
VIDEOGAME
MAGAZINE
ARCADIA
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
セガネットワーク対戦麻雀MJ2
ゴースト・スカッド
アイドルマスター
トライジール
ついに始動!
渾身の総力特集!!
鉄拳
5
Quest of D
Virtua Striker4
CAPCOM FIGHTING Jam
beatmaniaIIDX11 IIDXRED
NEOGEO BATTLE COLISEUM
機動戦士Zガンダム
エゥーゴvs.ティターンズ DX
第3回開催決定!
闘劇2005
第5回アルカディア大賞
—ノミネート作品発表—
2004
12
DECEMBER
No.055
650
yen

カードがゲームをさらに熱くする!

Virtua Striker 4™

バーチャストライカー 4

すべてが新しい!
劇的進化を遂げたバーチャストライカー!!

誕生から10年、最高峰のサッカーゲーム「バーチャストライカー」が進化を遂げた。ダイレクトな操作感、自由なゲーム性、劇的に進化したゲームシステム。究極のリアリティーを追求した「バーチャストライカー4」には本当のサッカーの楽しさが詰まっている。

日本代表選手はもちろん!
世界の有名選手たちが実名で登場!!

出場国全64ヵ国中、世界の主要強豪36ヵ国・1044名の選手が実名で登場。さらに日本代表公式データJFA.MAXを基に日本代表選手を忠実に再現!

カードとネットワークの連動で
バーチャストライカーの世界が広がる!!

ICカードとネットワークの連動システム「VS.NET」を導入。「VS4 PLAYER's CARD」にチームのプレイデータをセーブし、i-mode等の携帯電話やPCからアクセスすると、登録したマイチームのカスタマイズができます。

●「VS.NET」「VS4 PLAYER's CARD」を使用する場合は、日本代表を使用することは出来ません。

カードデザインは全5種類!

iモード ► i-Menu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1※→スポーツ

Vodafone live! ► Vodafone live!→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動

PC版「VS.NET」URL ► http://www.virtuastriker.net/

●EZwebは近日対応予定です。 ※FOMAではこのメニューは表示されません。

PlayStation 2
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
今度の敵は、謎のテロ組織!
世界を恐怖に陥れたサイバーテロ予告に対し、
新キャラ2人を加えた4人の戦士が立ち上がる!
新搭載のメタリッシュシステムも超熱い!!
METAL SLUG 4
THEY STRIKE BACK !!
メタルスラッグ4
METAL SLUG 4
プレイステーション2専用ソフト
Now on Sale
希望小売価格7,140円
(税抜価格6,800円)
ボーダフォンでSNKゲームを遊ぼう!
Vodafone live!
vodafone
アクセス方法
Vodafone live!
メニューリスト
ケータイゲーム
SNKプレイモア
大人気アクションシューティングゲーム
「メタルスラッグSTG」
今度の舞台は大空だ!
プレイヤーは大空を華麗に舞うマルコ・ロッシとなり、迫り来る敵兵を退けながらモーデン元帥を目指せ!
＊DL料金:月額不要315円(税込)
＊DL Size:256K
＊シューティング/Vアプリ256/256ver.2対応機専用
※Vodafone、Vodafone live!およびスピーチマークデバイスは、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。
©SNK PLAYMORE
STAGE SELECT
PRESS START
CERO 15 15才以上対象
※画面は開発中のものです。※ソフトの仕様などは改良のため予告なく変更する場合があります。 ©MEGA ENTERPRISE CO.,LTD 2002 ©SNK PLAYMORE
KOF MAXIMUM IMPACT
©SNK PLAYMORE
KOF10周年記念タイトル第1弾!
プレイステーション2専用ソフト
「KOFマキシマムインパクト」登場!!
Now on Sale
希望小売価格7,329円(税抜価格6,980円)
特典 DVD-VIDEO付スペシャルパッケージ
ゲーム解説・メイキング…など必見映像を収録!
CERO 12 12才以上対象
運命の扉を開けるのは、一人だけ。
※「KOF」「メタルスラッグ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
株式会社SNKプレイモア 〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号 www.snkplaymore.co.jp

ATOMISWAVE
AW-NET TM
http://www.awnet.jp
Ramon
Kim
Vanessa
AW-NET TM
AW-NET対応
シリーズ初のネットワーク対戦！
さらに熱き闘いが始まる!!
1 楽しさ広がるAW-NET対応！
AW-NETの主なサービス内容
■詳細ランキング■キャラクターのカスタマイズ ■称号の取得など
▲AWカード
2 第五のボタン（ヒートボタン）を追加！
攻撃・やられ状態以外の時にヒートボタンを押すと、ヒートモード発動！
この間は攻撃力が大幅にUP！
3 新たな3つの性能（モード）から選べ！
新たな3つの性能（モード）
■スーパーキャンセルモード ■ガードブレイクモード■MAX2モード
総合エンタテインメント企業 サミー株式会社
〒170-8436 東京都豊島区東池袋 2-23-2

表紙イラスト
『鉄拳5』
Illustration by NAMCO

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）

発行所/株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
03-5433-7850（営業部）03-5433-7156（編集部）

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA No.55 DECEMBER-12-2004 CONTENTS

発表！今回の闘劇種目は6種類!!

※写真は 2003 年開催の闘劇 2004 の様子。

■シングル戦ゲームタイトル（1on1）
鉄拳 5（ナムコ）
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ（SNKプレイモア／サミー）

■タッグ戦ゲームタイトル（2on2）
CAPCOM FIGHTING Jam（カプコン）
ストリートファイターⅢ 3rd ストライク（カプコン）

■チーム戦ゲームタイトル（3on3）
ギルティギア イグゼクス #RELOAD（アークシステムワークス／サミー）
バーチャファイター 4 ファイナルチューンド（セガ）

早くも第三回開催となった闘劇。その「闘劇2005」の開催種目6タイトルを発表！ 基本ルールや注意事項なども掲載しているので、気になるタイトルがあるプレイヤーは要チェック!!（記事は8ページ）

掲載ゲームタイトル

連載記事

その他

広告

http://www.arcadiamagazine.com/

これが、アルカディアから

闘劇'05

SUPER BATTLE OPERA

THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT

'05年1月予選開幕！

国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会として、昨年は延べ2万人が参加。ついに、3回目となる「闘劇 －スーパーバトルオペラ－」が開幕する！今回の競技種目は六つ！ 2日間にわたっての開催だ!!

闘劇とは？

時代を超えて愛され続けるジャンル。それは、対戦格闘ゲームであるといっても過言ではない。数多のプレイヤーが真摯に、ときにどん欲にゲームと向かい合うことで生まれる新たな戦術。プレイヤーの飽く無き探究心による対戦格闘ゲームの進化は、とどまることを知らない。だからこそ、我々は用意せねばならない。プレイヤーが競演するに足りうる大舞台……「闘劇」を。

「闘劇」は。1タイトルのみで行なわれる既存のゲーム大会とは異なり、複数タイトルを同時に扱う国内最大規模の対戦格闘ゲーム大会だ。六つのタイトルの予選を全国各地で行ない、その予選を勝ち抜いた各ゲームのスペシャリストたちが、決勝の地「東京」で激しく火花を散らす！

3回目となる今回も、「前回優勝者」という大きな壁が参加プレイヤーたちの前に立ちはだかる。しかし、今回は新規タイトルが多いこともあり、下克上にはもってこい！　果たして前回優勝者たちは、どのタイトルで参加してくるのか!?　他タイトルでの連覇はなるのか？　それとも新たな覇者の誕生となるのか!?　「闘劇」に参戦せずして、最強は名乗れない！　キミの参加を待つ!!

の果たし状!!

決勝大会までの大まかな流れ

2004年12月末
地方予選開催店舗発表

▼

2005年1月上旬～
全国各地で地方予選開始

▼

2005年5月
決勝大会を開催

シングル戦ゲームタイトル（1on1）

鉄拳5
（ナムコ）

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
（SNKプレイモア／サミー）

タッグ戦ゲームタイトル（2on2）

CAPCOM FIGHTING Jam
（カプコン）

ストリートファイターⅢ 3rd ストライク
（カプコン）

チーム戦ゲームタイトル（3on3）

ギルティギア イグゼクス #RELOAD
（アークシステムワークス／サミー）

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
（セガ）

地方予選開催店舗募集!!

闘劇では地方予選の開催店舗を募集しています。開催を希望される店舗の代表者の方は、下記ホームページに記載されている開催趣旨をご理解の上、応募フォームに必要事項を記載してお申し込みください。応募の締切は11月19日（金）とさせていただきます。地方予選開催店舗としてご協力いただくことになった場合、競技種目は上記6タイトルですが、そのうち1～3タイトルの予選を実施していただくことになります。複数タイトルでの開催を希望された場合で、該当タイトルが応募多数の場合は選考させていただきます。ご了承ください。なお、本大会に関するお問い合わせは下記の「闘劇事務局」までお願い致します。

協力スタッフ募集！

闘劇事務局では、大会運営に協力していただけるスタッフを11月中旬から募集します。日々こなさなければならない雑務や会議議事処理などから、予選～本戦の実働的なスタッフなど、広く募集いたします。コンスタントに仕事をしていただくためには東京近郊の方は望ましいのですが、本戦大会などのために上京していただけるなら遠方でも構いません。また、店舗関係者のご協力もお願いしたいところです。詳しくは、下記ホームページの「スタッフ募集要項」をご覧いただき、メールにてお問い合わせください。

【大会概要】
名　称：「闘劇'05 -SUPER BATTLE OPERA- THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT」（略称「闘劇'05」）
主　催：株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部
運　営：闘劇事務局／株式会社アクアルージュ
予　選：2005年1月～3月に全国各地のロケーションにて開催
本　戦：2005年5月に全国決勝大会を東京にて開催

【協力】
ビートライフ（山岸 勇）
ゲームニュートン（松田 泰明）
アミューズメントステージボビー（具志堅 裕人）
チャレンジャーガムガム店（松井 力）
アミューズメントエース津田沼（鈴木 良広）

【お問い合わせおよびお申し込み先】
闘劇事務局（株式会社アクアルージュ内）
電話：03-3945-3587（土日祝祭日を除く10時～17時）
お申し込みホームページ：http://www.tougeki.com/
お問い合わせメールアドレス：info@tougeki.com

「鉄拳5」ついに見参！
このビッグウェーブに君も乗り遅れるな!!

鉄拳 TEKKEN 5™

鉄拳5
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：未定8方向レバー＋ボタン×4
■発売日：11月中旬
■使用基板：SYSTEM256

ついに『鉄拳5』が稼働する。今回は、「超基本システム解説」と「テッケンネット紹介」、さらに「全デフォルトキャラ基本攻略」がスタート！　新たな『鉄拳』を見よ!!

基本操作

レバー操作は8方向。レバー上方向は基本的にジャンプだが、⇧☆で横移動、⇧☆で小ジャンプなど特殊動作もある。そのほかには⇨⇨でステップイン、⇦⇦でバックダッシュになる。

『鉄拳』では相手の技をガードする際に、上・中段攻撃に対しては⇦方向でガード、下段攻撃には⇩方向でガードすることができる。また、レバーに触れていない状態、つまりニュートラル状態（☆）では基本的に上・中段攻撃に対してオートガードになっている。

投げ技（しゃがみ投げを除く）は上段攻撃扱いになるので、しゃがんでいれば、上段攻撃同様に投げをかわすことができる。ただ、立っていた場合はガードしていても無条件でくらってしまう。

横移動

横移動は、⇧☆で画面上方向に、⇩☆で画面下方向に移動する。横移動を継続して行うことを「横歩き」と言い、横移動後⇧or⇩入れっぱなしで相手の周りを歩き続ける。横歩き中はいつでもキャンセル可能。慣れれば使い勝手はいい。

「横移動」と「横歩き」は似て非なるものなので、横移動中に出せる技を横歩き中に入れても出すことはできない。避け性能は横歩きよりも横移動の方が優れているので歩き続けていれば相手の技をかわしてくれるというわけではない。

横移動は円運動なので、相手との距離が近ければ近いほど相手の横に回り込む距離も伸びるのでそれだけ技もかわしやすくなる。

厳密には相手の技をかわすには、「相手が出した技の横方向への強さ」「相手との距離」「横移動するタイミング」の三つの要素が絡んでくる。

相手の技をかわしたからといって、『バーチャファイター4』のように、自分のキャラが無敵になるわけではないのだ。

本作では、画面下方向に歩いているときに相手が上段攻撃、もしくは投げ技を出すとオートでしゃがんで回避するようになった。

四つのボタンは人間の四肢に対応している。上の二つのボタンは発生の早いパンチ攻撃。下の二つは威力の高い蹴り攻撃となっているぞ。

TEKKEN 事典 技の見方：コマンドは基本的にキャラクターが右向き状態のときのものです。⇨：レバーを短く入力　➡：レバーを長く入力　☆：レバー入力無し（ニュートラル）　●：右パンチを入力　●：左パンチを入力　●：右キックを入力　●：左キックを入力　を表しています。また、黒丸が二つ以上あるもの（●●など）は、二つ以上のボタンが押されていることを表しています。

PLAYER's IMPRESSION

新作『鉄拳5』は、ほかのゲームプレイヤーの目にはどう映るのか？　2Dと3Dの格闘ゲームで名をはせた4名に、プレイした感想を語ってもらった。

パチ

空中コンボが気持ちいい！　連続技は2Dプレイヤーの十八番だし、間合いの取り合いとか、似たような感覚でできると思う。後ろ入れればガードもするし、すんなり入れるんじゃないかな？　ニーナとかキャラもカッコイイし、カードシステムはこっちの世界の人は皆羨ましがってるし（笑）。はやるだろうからやるしかないでしょ！

大須アキラ

セガ公式大会「お手並み拝見II」優勝、特別称号"豪傑"を持つバーチャプレイヤー。独特のプレイスタイルで昔から有名。

ういっす、バチャっ子大須です。『鉄拳3』でエディに惚れ、そしてバーチャとは違うそう快感が気に入って『鉄拳』を触るように。そして待ちわびていた『鉄拳5』！　クイックレスポンス&美麗なグラフィックに、待望のカードシステム搭載と、まさに「やらない要素は無い」仕上がりですよコレは！　エディがいないのが相当悲しいけど、新キャラのフェンにぞっこんなので問題無し！

ラオウ

『鉄拳』シリーズは未体験でしたが、操作性が良く、思っていたよりもとっつきやす印象を受けました。特にキャラクターや技の数々に魅力があって、動かしているだけでも気持ちいい！

さらにカード対応でカスタマイズまでできるなんて……、もう楽しみで夜も眠れません！

華火

まず感じたことは、そう快感や技・キャラのかっこよさですね。『バーチャ2』を初めて見たショックに近い感じです。『バーチャ』はカードシステムのおかげで人がかなり増え、カードが無いと対戦する気が起きないくらい定着してます。『鉄拳』には、同じ3D格闘でも違った面白さがありそうですね。初心者ですが、始めたいですね。

受け身

攻撃をくらい自分のキャラが空中に吹っ飛ばされた場合、着地際にいずれかのボタンを押すことで「横転受け身」を取ることができる。

ダウン状態でも技をくらってしまう『鉄拳』シリーズにおいては、ダウンを選択するより、回転中は完全無敵になっている「受け身」を選択した方が、比較的安全。

しかし、受け身中の無敵状態中は、何らかの技を出すことはできない。また、受け身後はしゃがみ状態なので、「立ち途中攻撃」か「しゃがみ中に出すことのできる攻撃」しか即座に出すことはできない。

受け身の方向は2種類あり、パンチで画面奥側、キックで画面手前側に転がる。パンチとキックを同時に押した場合はパンチが優先され、奥側に転がる。パンチボタンをホールドしてキックボタンを押した場合は、キックボタンが優先され手前に転がる仕組みとなっている。

「クイック受け身」（➡）は仰向けダウン着地時限定の受け身で、着地と同時にスプリングキックのようなモーションで立ち上がる。足には攻撃判定が存在し、相手にダメージを与えることも可能。だが、いかんせん発生が遅く、使いづらいのが難点。

「後転受け身」（⬅）は、相手との距離を離すのに最適だが、受け身後ガード不能の時間が存在するので、相手に読まれた場合は、浮かせ技なりをたたき込まれてしまう。乱発は控えたい。

受け身の取れる特殊な状況はほかにも存在する。探してみるといいだろう。

「クイック受け身」と「横転受け身」のコマンドが重複した場合は、「クイック受け身」が優先。「後転受け身」と「横転受け身」のコマンドが重複した場合は、「横転受け身」が優先される。非常に細かい点だが、頭に入れておいて損はないだろう。

後転受け身ならば相手と距離が取れる。読まれると危険だが、的を絞らせないためにも織り交ぜよう。

下段さばき・当て身

相手の下段攻撃に合わせて◇を入れることで、攻撃を「さばく」ことができる。しゃがみパンチすらさばくことができ、さばき成功後はかなり有利な状況になっているので、さまざまな技で追い打ちを決めることが可能。

ただし、さばかれた相手はしゃがみ状態になるので、上段攻撃は空振りしてしまう。

しゃがみガードしてもこちらが反撃できない下段攻撃、けん制に用いるシットジャブ（欄外参照）を相手が出してくるのを読んだときは、ガードするよりも下段さばきを使った方がダメージ効率が上がるので、さばくクセをつけたい。立ち上がり途中の攻撃が強力でないキャラクターを使用しているときも同様だ。

「当て身」は、一部のキャラクターのみが持っている特殊動作。相手の技に対してタイミングよく入力することで、返し技を見舞う固有技である。

当て身対象外の技も存在し、両パンチでの攻撃や、頭や肩など四肢以外の攻撃は返すことはできない。また、当て身技で取られてしまっても、「投げ抜け」同様に、「当て身返し」という返し技が存在するので、覚えておいてもらいたい。

当て身返しのコマンドは、取られた技が右手右足の技なら◇●●。左手左足の技なら◇●●。

なお、マードックのマウントポジションに移行する当て身技、ニーナがLPを当て身したときは、当て身返しは不可能なので注意。

当て身技を持っているキャラクターと闘うときは、どんな技を取られても当て身返しを入れる心構えを持って臨もう。

レイの酔歩のように、キャラクターによっては特殊な固有のさばき技もある。

TEKKEN 豆知識

本作から新たに加わったシステムとして、シットジャブ（⬇●orしゃがみ状態で⬇●）のみ技中に➡を入れることで、技後の状態を即座に立ち状態にできるようになった。このテクニックを使えば、フェン・ウェイの連環腿（⇨⇨●●）→シットジャブ（⬇●）→獣寸靠（⇦●●）といった特殊なコンボも決めることができる。覚えておくといいだろう。

起き上がり

『鉄拳』シリーズでは、ダウン中でもやられ判定が消えることは無い。「闘いは常に続いている状態」と考えるべきだ。位置の低い攻撃や倒れ込むような技ならば、相手のダウン中にもヒットさせることができるので、対戦中はひと時も安心できる瞬間は無い。そのため、起き上がりの種類や性質を覚えることは、くらうダメージを最小限に抑えるための必須事項だ。

ダウン時に比較的安全といえる行動が、「横転」と「後転」である。

横転は、相手が攻めてくる様子を見ながら、その後の行動を選ぶことができるので、起き上がるタイミングを計りやすい。また、横転中や寝っぱなし中は相手の攻撃をくらったときにボタンを押すことで即座に受け身を取れるため、安全に起き上がることができる。

一方、後転は単純に相手との間合いを離すことができる。後転中に技をくらってしまうような状況でないならば、仕切り直しとして使いやすい。しかし、後転中に技をくらうと空中判定となるので、再度たたき付けられたり、空中コンボを決められてしまうので注意。

ほかにも、「寝っぱなし」で相手の起き上がり攻めをうまくやり過ごし、各種起き上がり攻撃で隙を突くのも手堅い選択肢の一つだ。

中段と下段の起き上がり蹴りはガードされると手痛い反撃を受けるキャラもいるので、相手に攻撃の的を絞らせないようにしよう。

あとアドバイスとして、起き上がり下段攻撃は空中コンボに移行できるものが多く、皆が下段に偏りがちであることも覚えておこう。

起き攻めがキツい鉄拳シリーズ。しっかりと起き上がり時の行動を覚えよう。

寝たまま攻撃をスカしたときは、起き上がり蹴りをしっかり決めよう。

■起き上がり方

技名	コマンド	説明
その場起き上がり	[icon]	その場で立ち上がる、基本的な起き上がり方。起き上がったところを攻められやすい。
その場しゃがみ起き上がり	[icon]	下段攻撃を読んでガードしたいときに便利だ。うつ伏せ時は後転になるので注意。
横転(奥)	[icon]	転がって相手との軸をずらす。タイミングが合えば相手の攻撃をかわすことができる。
横転(手前)	[icon]	同上。横転後に寝っぱなしでいたいときは、こちらの方がコマンドが簡単だろう。
前転	[icon]	相手に近づくので前転中を攻撃されやすく、起き攻めされているときには使いにくい。
後転	[icon]	間合いを離したいときに。相手が近寄ってくるのを確認してから起き蹴りを出せる。
寝っぱなし	[icon]	横転中に⇩に入れっぱなしで、起き上がらないで寝っぱなしでいることができる。

■起き上がり攻撃

技名	コマンド	説明
中段起き蹴り	[icon]	ダウンしている向きによって性能の違う技が出るので、正確には四つの技がある。
下段起き蹴り	[icon]	同上。相手足側うつ伏せからの下段起き蹴りはヒット後に空中コンボにいける。
スプリングキック	[icon]	跳ね起きながらの両足攻撃。キャラによってモーションが違い、全部で3種類ある。
前転クロスチョップ	[icon]	前転からなので実戦では使う機会は限定されてくるが、ガードさせて有利になる。
後転クロスチョップ	[icon]	前転から出せるものと同じだが、相手が近寄ってこないと空振りしやすい。
牽制キック	[icon]	相手足側仰向けの状況のみ出せる。発生は早いが、リーチが短いのが弱点。
起き上がり頭突き(マードック)	[icon]	マードック専用技。相手頭側うつ伏せからのみ出せ、起き蹴りよりも性能がいい。

ジャンプステータス

今作から新しく導入されたシステムの「ジャンプステータス」。跳んで攻撃するような技全般に、この性能が備えられている。具体的には、ジャンプすることで下段攻撃をかわす性能のことだ。

前作『鉄拳4』までは、跳び技系の攻撃は意外と下段攻撃に潰されやすく、空中で攻撃をくらって、さらに空中コンボを決められてしまったりと、ジャンプ自体が使い難い印象があった。

しかし、今回「ジャンプステータス」が付いたおかげで、「ジャンプ攻撃」全般が、しっかりと下段攻撃をかわしつつ確実に技がヒットするように改善されたのだ。

前作ではこの高さだとしゃがみパンチが当たってしまったが、今回はこのとおり当たらない。

今作ではジャンプステータスがあるので、下段を読んだら必ず勝てる。

しゃがみステータス

先に攻撃が出ていれば上段攻撃でも下段攻撃に必ず打ち勝てる。そんな前作までの常識を打ち破るのが、「しゃがみステータス」だ。

今回、しゃがみパンチなど低い姿勢を取る技のほとんどにしゃがみステータスが付いていて、たとえ不利な状況でも、相手の出した技が上段攻撃ならば、攻撃を潜りつつしゃがみ技をヒットさせることができる。これで、有利な時に隙が小さいLPを置いておく、という戦法が通用しにくくなった。

ひとつ気を付けたいのが、しゃがみ状態になるまでの時間が技ごとに異なる点だ。不利な状況では性能を発揮できない技もあるので注意しよう。

シャオの上歩掌拳のような一部の技には上段すかし技があった。

新システムのおかげで、一部のキャラだけの特権ではなくなった。

TEKKEN事典 スプリングキックは、「標準的なタイプ」、キング・クリスティの「きりもみモーションタイプ」、ポール・吉光・スティーブの「跳ね起きタイプ」の3種類がある。きりもみタイプは発生が早いが、ガードされたとき不利で、背後投げが確定する。跳ね起きタイプは発生は遅いが、ガードさせたときに有利で、LPなどで浮かすことができる。

よろけ・状態変化

よろけ

通常の打撃をくらったときの「やられモーション」とは別に、カズヤの魔神拳などをくらったときの「腹よろけ」が存在する。

このよろけは、➡入れっぱなしで回復し、追撃をガードすることができる。よろけ回復を行なわないと、よろけ中は崩れ落ちる前に地上判定が残っているので、浮かせから空中コンボをくらう危険がある。「よろけ回復」は、大ダメージを防ぐために必ず身につけたいテクニックだ。

大半のよろけ誘発技は、カウンターヒットが条件となる。

ほかにも、一部の技がヒットした際に「のけぞりよろけ」になることがある。こちらはしゃがみ入力をすることで、のけぞらないでダウン状態を選択することができる。

魔神拳をくらったときは、怖れずにレバーを前に入れるのだ。

よろけ回復成功後はすぐガード。余計なダメージを受けなくて済む。

崩れ

「崩れ」はよろけと違い、回復不可能なやられ状態のことを指す。

種類としては「頭崩れ」や「腹崩れ」など、くらった技によってさまざまな崩れ状態があり、各種追い討ちが確定してしまう最も危険なやられ状態だ。

スティーブは崩れ誘発技を数多く持つ。崩れてしまったらあとは相手のコンボミスを祈るのみ……。

尻餅

新しく追加されたやられ状態。尻餅直後いずれかのボタン入力で左右の横転受け身ができるが、入力を失敗すると立ち上がるまで完全に無防備な状態が続くので危険。

尻もちになったら起き上がるのに必死でガードがおろそかに……。

横転受け身を取らなければ追撃確定。尻もち受け身は要練習。

壁

壁やられ・弱

壁を背にした状況でダウン・浮かせ属性を持たない攻撃をくらったときのやられモーションで、特にダメージの追加や不利な時間の増加は無い。

壁やられ・弱は特別な効果はなく、特に気にすることはない。

壁やられ・強

壁を背にした状況で吹き飛ばし攻撃や突進系の攻撃をくらったときになるやられモーションが「壁やられ・強」だ。似たような技でも壁やられ・強にならないものがあったり、起き上がり中段攻撃をカウンター orクリーンヒットされると「壁やられ・強」を誘発できるように設定されている技はしっかり把握しておこう。

壁やられ・強は各種崩れダウン状態と同じで回復不可能。完全に倒れてダウンするまでくらい判定が残っているので、一番危険な壁やられだといえる。

地面に着くまで追撃を受けずにダウンすると、横受け身のみ取ることができる。

壁やられ・中

壁を背にした状況でダウン・浮かせ属性を持つ攻撃をくらったときや、空中に浮かせられた状態で壁にぶつかると「壁やられ・中」となる。壁にぶつかった時に少量のダメージを負ってしまうのはこの壁やられ・中だけだ。

今作では壁受け身が無くなってしまったので、地上に着いてダウンするまで受け身はできない。ダウンした後に取れる受け身は横受け身のみとなっている。

壁受け身ができないので大ダメージをくらいやすいかというとそうではなく、足が地面に着いた瞬間からくらい判定が極端に小さくなるので、地面に近い位置で壁やられ・中になってしまっても、追撃は受けにくくなっている。

壁に密着している状態で相手の浮かせ技をくらうと、前作で壁やられ・強を誘発していた技でも壁やられ・中になることが多く、その状況では地面から高い位置で壁に張り付くので危険だ。

だが、壁にぶつかった際に受けるダメージの量が減ったので、リーのマシンガンキックの脅威は無くなった。

いかに相手を壁やられ・強にするか。壁際での攻防ではこれに集約されるといっても過言では無い。

コンボ補正が切れなくなったとはいえ、高い位置で壁にぶつかるとやはり痛いコンボをくらう。

側面ヒットはどうなった？

前作では軸がずれた状態で空中コンボを決められ、そのまま側面から壁にぶつかると壁受け身を取れない「側面壁やられ」になることがあった。鉄拳5でもどうやら側面やられは残っているようなのだが、前作のような感覚で空中コンボを繋げていくことはできなくなっている。

うまく壁に沿わせればさまざまなコンボが入るのだが、今作では永久コンボとまではいかないだろう。

TEKKEN 事典 壁やられ・弱は特に気にすることはないと本文で書いたが、背後を向いた相手を壁に追い詰めた状態で、カズヤの閃光烈拳などの多段攻撃が連続ヒットするようになっている。背後を向かせられる攻撃を持つキャラならば戦術に組み込めるはずなので、壁やられ・弱にも意味はありそうだ……。

H O W T O

TEKKEN NET™

テッケンネットの歩き方

対応機種は、i-modeとEZweb、Vodafone live! に決定！ 携帯から TEKKEN-NETに登録すれば、さまざまなサービスが受けられるようになる。さらに、カスタマイズに驚きのアプリも登場！ これはもう登録するっきゃない!!

Text:ハメコ。

テッケンネットって何？

『鉄拳』がカード対応になる日がついにやってきた！

カードを使ってプレイし、そのカードを「テッケンネット」に登録することで、プレイヤー名の設定や、キャラクターの見た目をカスタマイズしたり、便利な専用アプリをゲットできたりなど、楽しさ倍増間違い無しだ。

なお、カード1枚に付き1キャラのみの登録可能となっていて、使用キャラは初プレイ時に選択しなければならないので、プレイ前には登録キャラを決めておきたい。

テッケンネットの主なコンテンツについては、左にある携帯画面写真を参照してほしい。

それではこれらサービスの具体的な紹介をしていこう!!

カードの登録について

カードを登録し、さまざまなサービスを受けられるようにするには、まずテッケンネットにアクセス・登録し、ICカードの登録を選択。カードの裏面にあるIDを入力することで登録できる。

なお、テッケンネットへのキャリアごとのアクセス方法は欄外を参照してほしい。

TEKKEN NET
・鉄拳5の紹介
・TEKKEN-NETの紹介
・アンケート
アンケートに答えて壁紙GET!
・ICカードの登録
ICカード登録を試してみよう!スペシャル画像プレゼント
・最新情報
・ダウンロードコーナー
└アプリゲームや壁紙・着メロ
・カード情報
└アイテムショップ
・ランキング情報
・アーケード情報
・チーム情報
・アドバイス
└鉄拳5技表
・各種設定
・お客様窓口
■システム説明
■登録関連
COPYRIGHT
©2004 NAMCO LTD.

TEKKEN-NETメニュー画面。最も重要な「ICカード登録」をはじめ、コンテンツが盛りだくさんだ！

オリジナルアプリを活用せよ!!

ダウンロードコーナーの目玉となるのが、「鉄拳5技表アプリ」「鉄拳5キャラカスタマイズ」といった、便利な専用アプリ。

もちろん、携帯のサービスではおなじみとなる、壁紙や着メロの配信もあるのだ。

それでは、先述した二種類の専用アプリを紹介しよう。

●鉄拳5技表アプリ

携帯からいつでも技表を見ることができるようになるアプリ。技数の多い今作では非常に便利！ しかも、テッケンネットのサービスにある「技表一覧」のように、ただ技表を見るだけではない。お気に入りの技を登録しておける「レーティング機能」や、空中コンボなど技の組立てを登録できる「パーソナルコンボ」の機能があるのだ。前者を使って、アルカディアで読んだ主要技をメモしたり、後者を使ってゲーセンで見た空中コンボの繋ぎを書きとめる、といった活用法が考えられる。

しゃがんだ状態で
ヒット時
PKコンボ
PKコンボ
【攻撃判定】
上、上
【攻撃力】
4,7
【説明】
レバー前入れで攻撃力は5,7
あびせ蹴り
疾風

このアプリがあれば、技表をいつでもチェック可能に！ 技数の多い本作、初心者には特にうれしい機能だ。

技ごとの威力や判定なども閲覧できる。反撃技や、空中コンボの組み立てを考える際、有効に活用できる。

技の繋ぎを登録可能。アルカディアで読んだコンボを登録、ゲーセンで確認してから練習なんてこともできるぞ。

ジンとアスカ、共にカスタマイズビューアーで確認した通りのコスチュームで戦っていることが分かるだろう。

●鉄拳5キャラカスタマイズ（カスタマイズビューワ）

購入したアイテムを使ってカスタマイズしたキャラを、なんと携帯の画面にポリゴンモデルで表示できるという、画期的なアプリが登場！ これを使えば、カスタマイズの結果をその場でシミュレート・確認できる。コーディネートを失敗したままプレイしてがっかり、なんてこともなくなるだろう（笑）。

ただし、このアプリを使うことができるのは3D表示に対応した端末のみとなっている。これを期に対応機種購入を考えてみるのもいいだろう。

なお、カスタマイズのやり方については、左ページにある設定方法を参照してほしい。

こちらはアスカ。某あやや風味のヘッドセットを装備していることが確認できる。

ダウンロードコーナーでは、便利に使える各種アプリだけではなく、携帯サービスではお馴染みの壁紙や着メロの配信も予定されている。君の携帯を鉄拳一色に染めちゃおう。

TEKKEN 事典 各キャリアからの入り方は、i-mode（11月開始予定）「iMenu」→「メニューリスト」→「ゲーム」→「育成ゲーム」→「TEKKEN-NET」、EZweb（12月開始予定）「EZトップメニュー」→「カテゴリで探す」→「ゲーム」→「総合」→「TEKKEN-NET」、ボーダフォンライブ！（12月開始予定）「Vodafone live!」→「メニューリスト」→「ケータイゲーム」→「ゲーム機連動」→「TEKKEN-NET」となる。

レイヴン

基本戦術解説

忍者らしいトリッキーな技に加えて、「これぞ鉄拳！」というような豪快な技も持ち合わせているレイヴン。相手に見切られにくい⇩⇦⇨⁘と⇩⇦⇨⁘による二択を主軸に相手を蹴散らせ！

Text：ささき

レイヴンは遠距離・中距離・近距離とすべての間合いで闘っていける非常にバランスのいいキャラクターだ。⇩⇦⇨入力で出せるステップを使って近付き、常に中段と下段の二択を相手に仕掛けていくのが基本戦術。ステップから出せる攻撃には強力なものが多く、ヒット後は攻めを継続可能。しかしその反面、ガードされたときのスキが大きいものが多いのでうまく当てていこう。

近距離戦では、これらの技に加えて、ボディーブロー、アッパーといった素手技を織り交ぜて相手のガードを崩し、確実にダメージを与えていこう。中距離戦ではヴァンプニーや⁘⁘といったリーチの長い技が頼りになる。前者はジャンプステータスの中段攻撃で、ヒット後はコンボで追撃できる。後者はしゃがみステータスの2段技だ。どちらもローリスクながらヒット時の見返りが大きいので、相手のスキを見計らって使っていこう。

そして、連係のアクセントとなるのが、背向けからの固有技。上、中、下段攻撃がそろっているのはもちろんのこと、返し技やバク転といったトリッキーな技＆特殊動作も可能なので、いろいろ動き回って相手をかく乱しよう。

このように、攻撃パターンが豊富なレイヴン。あらゆる状況における立ち回り方を磨き、相手にスキを見せない無敵のエージェントを目指せ！

ヴァンプニーヒット後は、当たり方によってはコンボを決めることが可能だ。

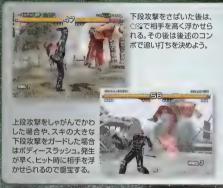
ヴァンプニーは前方向にも強く、ガードされても反撃を受けにくい。

相手の攻撃をかわしつつ、当てやすい技から背向けに移行するぞ。

ローキックヒット後などの相手がしゃがみそうな場面ではブラインドゴーストが有効。

確定反撃にはこの技を使おう！

下段攻撃をさばいた後は、⇧⁘で相手を高く浮かせられる。その後は後述のコンボで追い打ちを決めよう。

上段攻撃をしゃがんでかわした場合や、スキの大きな下段攻撃をガードした場合はボディースラッシュ。発生が早く、ヒット時に相手を浮かせられるので重宝する。

レイヴンは、立ち状態の相手に対する確定反撃にやや乏しい。ガード後のスキがあまり大きくない技に対しては、ワンツーパンチやハイキックなどをしっかり決めてダメージを与えよう。一方、下段攻撃をガードしたりさばいたりした場合の反撃技は優秀。左の写真のように、相手を浮かせてコンボを決められる。

■基本コンボ

①ボディースラッシュ→ヴァンプニー→立ちLP→ユニコーンテイル
②背向け中⁘→前方大ジャンプ⁘→立ちLP→⇨⁘⁘⁘
③ヴァンプニー→立ちRP→ギロチンクラッカー
④トルネードディザスター→ハーデスヒール
⑤ホイールエッジ→デーモンニー

①はすべてのキャラに対して安定して決まる。ヴァンプニーは高い位置で当てるように心掛けよう。最後の蹴りで相手を大きく吹き飛ばすので、壁際まで運びたいときなどに有効だ。

②は相手を高く浮かせる背向け中⁘からのコンボ。前方大ジャンプ⁘は相手の降下中にタイミングよく決めよう。次の立ちLPはステップインから出し、最後の⇨⁘⁘⁘は最速でOKだ。

■主要技ピックアップ

技名	[illegible]	[illegible]
ヴァンプニー	⇨➡⁘	中
カーズシュート	[illegible]	[illegible]
ギロチンクラッカー	⇧⁘⁘⁘	中、中
クルセイダー	[illegible]	[illegible]
グレイプティガー	⇨⁘	投げ
[illegible]	[illegible]	[illegible]
スカルクラッシャー	⁘	中、中
スプリントミラージュ	[illegible]	[illegible]
スライドハンマー	⇦⁘⁘⁘	中、中
スライドフェンサー	[illegible]	[illegible]
スルトスタッブ	⇨⁘	中
[illegible]	[illegible]	[illegible]
トルネードディザスター	⇩⇦⇨⁘	下
ハーデスヒール	⇦⁘	中
バックベアード	背向け中⇨⁘	特殊動作
バットロール	背向け中⇨⁘	[illegible]
ブラインドゴースト	⇦⁘	中
ブラッディバスソー	⇩⇦⇨⁘	[illegible]
ホイールエッジ	⇩⇦⇨⁘	中
ボディースラッシュ	立ち上がり途中⁘	[illegible]
ミッシングリング	⇦⁘⁘⁘	上、中、下
ユニコーンテイル	⇦⁘⁘⁘	[illegible]
ライフストール	背向け中⇨⁘	中
ラビリンス	[illegible]	[illegible]

TEKKEN事典　**ボディースラッシュの特殊入力方法**：レイヴンの技の中でも屈指の強さを誇る立ち途中⁘。これを⇩⇦⇨ステップからスムーズに出す方法がある。⇩⇦☆というコマンド入力で一瞬でしゃがみ状態を作り出せるので、あとは⇨方向へレバーを入れる長さを[illegible]して⁘を押せばOKだ。⇩⇦⇨ステップから自在に出せるようになれば、二択の破壊力が増し、戦力アップするのは間違い無い。

馮威（フェン・ウェイ）

基本戦術解説

フェン・ウェイは重量級を思わせる豪快な打撃技だけでなく、さばき技や当て身技など「受け」の技術も併せ持つ、万能型のキャラクター。怪しいステップを使いこなし、豪傑の名に恥じぬ闘いをしよう。

Text：ミシマスター

接近戦では疾火連弾2発止めや牽制などの細かい技で相手の動きを封じていこう。少しくらい不利でもフェンの技の中で最も発生の早い●で相手の技をつぶしたり、単発で止めて下がってかわしつつ攻撃したりできるので、ガンガン攻めていける。強力な中段攻撃が多く、ガードされても反撃を受けない発勁掌や、2～3発目が連続ヒットする入環獄寸把は、ダメージが大きく使い勝手もいい。下段攻撃の中で最も狙いたいのが前掃腿。発生こそ遅いもののヒットすれば①のコンボで相手体力の3割を奪える。疾火連弾は2発目を●でキャンセルすることができ

そのため、2発目を意識した相手を固めやすい。フェンの技の一部には、相手を尻もち状態にさせる効果を持つものがある。掌把や立ち上がり途中●を相手のしゃがみ状態にヒットさせたときや、疾歩連弾の3発目をカウンターヒットさせたときがそれに該当するので覚えておこう。尻もち状態はボタン受け身を取られなければ、相手の無防備な時間がかなり長く続くので、浮かせ技などの大技を決めるチャンスだ。

虚歩と雲手の二つの特殊動作の性能を覚えよう。虚歩は動作中にいずれかのボタンを押せば各種派生技が出るので、一歩下がって相手の攻撃をかわしたそのスキに決めたい。雲手は入力直後に上・中段攻撃をさばく効果があり、ワンツーパンチなどを2発連続でさばいたときのみ自動で返し技が発動する。1発しかさばけなかった場合は通常のさばき効果のみで終わり、何もさばけなかった場合は虚歩と同じ派生技を出せるぞ。

相手が尻もち受け身を失敗すれば追撃チャンス。一気に大ダメージを与えよう。

疾歩連弾の3発目にディレイをかけて、カウンターヒットを狙っていこう。

連続さばきに成功で返し技が発動する。対スティーブ戦などが狙い目か？

雲手は攻撃を2発連続でさばかなければいけないので、使いどころが難しい。

確定反撃にはこの技を使おう！

崩拳ガード後など反撃しにくい状況でも、リーチの長い獄寸靠なら問題無い。発生が早いので、少しくらい反応が遅れても大丈夫だ。

下段さばき成功時は、パンチ・キックどちらをさばいたときも確定する[illegible]を決めよう。さばき後に相手が離れているときは獄寸靠だ。

立ち状態への反撃には疾歩連弾を使おう。技後に⇦で背向けに移行することもできる。また、発生が早くリーチが長い獄寸靠もオススメだ。ガード後に距離が離れる技にはこれで反撃しよう。下段攻撃をガードした後には、金剛搗捶で相手を浮かせるのが基本だが、立ち途中[illegible]で尻もちを狙うのも面白い。

■基本コンボ

① [illegible]→疾火連弾2発止め×2→獄寸靠
② 側踢腿→立ちLP→疾火連弾～背向け→背向け中[illegible]
③ 掌把しゃがみヒット→発勁掌
④ [illegible]→伏虎連脚陣
⑤ 前掃腿→掌把→入環獄寸把

①は初段の立ちLPを高い打点で当てれば、あとは最速でつなぐだけ。②は立ちLPの後にステップインしてから疾火連弾を出すこと。多少不安定になるが、立ちLPをもう1発増やすことも可能だ。③は相手が尻もち受け身を取らなかったときに狙えるコンボ。④はダメージが低いが、確実に決まる安定コンボ。⑤入環獄寸把3発目にディレイをかける必要があるので注意。

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	[illegible]
右脚落鷲破(うきゃくらくしゅうは)	[illegible]	上、下
雲手(うんしゅ)	[illegible]	特殊動作
獄寸靠(がくすんこう)	[illegible]	中
虚歩(きょほ)	[illegible]	特殊動作
剛掃腿(ごうそうたい)	[illegible]	下
金剛搗捶(こんごうとうすい)	立ち途中[illegible]	中
崑崙墜(こんろんつい)	[illegible]	投げ
七寸靠(しちすんこう)	[illegible]	下
疾火連弾(しっかれんだん)	[illegible]	上×3、特殊動作
疾歩連弾(しっぽれんだん)	立ち途中[illegible]	中、中、中
掌把(しょうは)	[illegible]	中
旋風連捶(せんぷうれんすい)	[illegible]	下、下、中
前掃腿(ぜんそうたい)	横移動中に[illegible]	下
側踢腿(そくてきたい)	[illegible]	中
単鞭(たんべん)	[illegible]	中
跌叉(てっさ)	[illegible]	下
入環獄寸把(にゅうかんがくすんは)	[illegible]	中、中、中
発勁掌(はっけしょう)	[illegible]	中、中
伏虎連脚陣(ふっこれんきゃくじん)	[illegible]	中、下、中、中
焚把(ふんは)	[illegible]	中
崩打(ほうだ)	[illegible]	中
撲面掌(ぼくめんしょう)	[illegible]	上
両断把(りょうだんは)	[illegible]	中

TEKKEN事典 [illegible]はお笑い系の技かと思いきや、ノーマルヒットで有利、カウンターヒットでダウンを奪え、しゃがみステータス付きでリーチも長いと優秀な性能を持つ下段攻撃なのだ。[illegible]も優秀な下段攻撃なのだが、2発目キャンセルと出し切りの二択が、相手にジャンプステータスを持つ技で割られたときには成立しないので、注意が必要だ。

ジャック5

基本戦術解説

リーチの長い攻撃と、破壊力抜群の投げ技を多く持った、新キャラのジャック5。今号は中～遠距離戦の主力技と、接近戦において頭に入れておきたい固有技をまとめてみたので、参考にしてほしい。

Text：垂れ乳薇竜

接近戦で役に立つ技はストレート→エルボー、アッパーラッシュR、マシンガンナックル1発止めの三つ。ストレート→エルボーは初段の発生が早いので、反撃やけん制に使おう。アッパーラッシュRはヒット時空中コンボに移行できるので、中段攻撃の主力となるだろう。発生もそこそこ早いので、下段さばき成功後やスキの大きい攻撃をガードしたときの反撃技としても重宝する。下段の選択肢にはマシンガンナックル1発止めが強力。非常に発生が早く、ガードされても手痛い反撃を受けない上、ヒット時はジャック側が有利な状況になって攻めを継続できる。

屈指の発生の早さを誇るマシンガンパンチ1発止め。スキを見てガンガン出していこう。

うまく相手をガードに専念させることができれば、高威力の投げ技を決めるチャンス。抜けコマンドが●、●●、●●と3種類あるので、巧みに使い分けていこう。相手を空高く投げるカタパルトスロープラスからは、さまざまな追撃が決まるので試してみるといい。

腕の長いジャック5は遠距離戦が得意。遠距離でもシザースメガトンやワイルドスイング3発止めはリーチが長いので簡単に届く。どちらも連続ヒットするのでオススメだ。下段攻撃のメガトンスイープもリーチが長くダウンを奪えるので、積極的に狙っていこう。出かかりが似ているメガトンパンチとの二択にも使えるぞ。ヒット時は起き攻めにシフト。さらなるダメージ奪取を狙っていこう。

相手がひるみ、ジャック側がかなり有利になるので追撃ができるぞ。

うまく4発目の上段攻撃をヒットもしくは、ガードさせることができれば……。

ワイルドスイングガード時は4発目を出すか出さないかで読み合いになる。

ヒット時に空中コンボを入れれば、相手の体力の半分近くを奪うので強力だぞ。

相手の上段攻撃には、しゃがみステータスのブラボーナックルが有効。

確定反撃にはこの技を使おう!

スキの大きい攻撃をガードしたときは、アッパーラッシュR1発止めや、シザースを決めてコンボへ。まとまったダメージを与えよう。

少し離れた間合いから反撃するときは注意。ストレートがヒットしてもエルボー部分が空振りしてしまうことがあるので気を付けよう。

反撃には発生が早く、連続ヒットするストレート→エルボーが最適。ヒット後はジャック側が有利になるので、マシンガンナックル1発止めなどに連係させて相手のガードを揺さぶっていこう。ストレート→エルボーはレバーニュートラルで出さないと連続ヒットしないので、このことも頭に入れておこう。

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃判定
アッパーラッシュR	[illegible]	中、中、中、中
アトミックショルダータックル	[illegible] or しゃがみ中に[illegible]	中
アンカーショベル	[illegible]	下
カタパルトスロープラス	[illegible]	投げ
グレネードスタンプ	[illegible]	中
シザースメガトン	[illegible]	中、中
ストレート→エルボー	[illegible]	上、中
スラッピングダウン	[illegible]	投げ
タイタンダンプ	[illegible]	中
ダイヤモンドカッター	[illegible]	中
トゥースマッシュ	立ち途中[illegible]	中
バイオレンスアッパー	立ち途中[illegible]	中
パイルドライバー	[illegible]	投げ
パニッシュメントメガトン	[illegible]	投げ、中
ピラミッドドライバー	[illegible]	投げ
ブラボーナックル	[illegible]	中
ヘルプレス～フェイスバッシャー	[illegible]	中(接近時は投げ)
マシンガンナックル	[illegible]	下×3、中
メガトンスイープ	[illegible]	下
メルトダウン	しゃがみ中[illegible]	下
ロケットアッパー	[illegible]	中
ワイルドスイング	しゃがみ中[illegible]	中、中、中、中

■基本コンボ

①ブラボーナックル or アッパーラッシュR1発止め or バイオレンスアッパー→➡●×3→シザースメガトン

②シザースメガトン1発止め→マシンガンナックル

③カタパルトスロープラス→ステップイン→ブラボーナックル or メガトンパンチ or ワイルドスイング3発止め

①は、ジャックの最も基本となる空中コンボ。威力もそこそこで難度も低いのでオススメだ。浮かせ技がギリギリの間合いでヒットした場合は、レバー➡入れストレートを1発減らすか、シザースの派生をリーチの長いメルトダウンに代えると確実に決まるぞ。

②のコンボはシザースメガトンをを出し切るよりも威力が高い。

TEKKEN事典 細かい技もしっかり使おう!：接近戦ではレバー➡入れのストレート(➡●)もうまく使っていきたい。発生が早く、ガードさせて有利となるので、けん制技として役に立つだろう。また、10連コンボ2発止め(●●)は、2発目が下段攻撃なので、最後のケズリに活躍する。ジャック5は大味なスタイルになりがちなキャラだが、こういった細かい部分もしっかり身につけたい。

LING XIAOYU

凌暁雨(リン・シャオユウ)

基本戦術解説

前作での主力技が弱体化しているので、基本戦術の変化を余儀なくされているシャオユウ。新しい戦法を開拓していこう。

Text:垂れ乳歳竜

手数の多い連係で相手を圧倒する闘い方が、本作でも可能となっているシャオユウ。とはいえ、前作までの主要技の一部が弱体化しているので注意が必要。宙天断空脚はガードされると若干不利になり、蒼空砲ヒット時は宙天断空脚や里合腿での追撃が入らなくなっている。だがその分蒼空砲はガード時に相手との距離が離れるようになり、反撃は受けなくなった。これにより、蒼空砲を近～中距離戦でガンガン出していくという新しい戦法が有効だ。

従来の戦術でいまだ有効なのが、里合腿・虎尾脚の連携。相変わらず里合腿カウンターヒットで連続ヒットするので、立ち合いで狙っていこう。

新技で利用価値が一番高そうなのは伏鳳烈倒。横移動から繰り出す下段攻撃で、ヒット時に軸がズレていなければ③の空中コンボが決まる。里で威力も高いのでオススメだ。ただし発生が遅いことから相手の目が慣れるとガードされてしまう。ガードしようとしてくる相手には、キャンセル背向けに移行して、うまく惑わしていこう。

背向けからは背身下段脚と虎尾脚の二択が依然強力。前者はヒット時有利になり、継続して二択をかけることができ、後者はヒット時に空中コンボが決まる(①参照)。

動きで相手を圧倒しつつ、要所要所の二択で読み勝つことが勝利の鉄則だろう。

挑打連掌は、前作同様に2発目が空振りすることがあるので注意。

弓歩盤肘・超還(鳳凰の構え中に[illegible])ヒット後も、③のコンボを決められる。

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃判定
孔雀跳腿(くじゃくちょうたい)	[illegible]	投げ
虎尾脚(こびきゃく)	背向け中[illegible]	中
雀連砲(じゃくれんほう)～背向け	[illegible]	上、中
上歩掌拳(じょうほしょうけん)～背向け	[illegible]	[illegible]
蒼空砲(そうくうほう)	立ち途中[illegible]	中
掃腿(そうたい)	横移動中[illegible]	下
双壁掌(そうへきしょう)	[illegible]	中、中
宙天断空脚(ちゅうてんだんくうきゃく)	[illegible]	[illegible]
背身下段脚(はいしんげだんきゃく)	背向け中[illegible]	下
伏鳳烈倒(ふくほうれっとう)	横移動中[illegible]	下
伏鳳烈倒～キャンセル背向け	横移動中[illegible]	特殊動作
鳳凰連腿(ほうおうれんたい)	鳳凰の構え中に[illegible]	中、中
里合腿(りごうたい)	[illegible]	中
流星連脚(りゅうせいれんきゃく)	[illegible]	中、中、中

■基本コンボ

①虎尾脚→蕩肩～背向け(立ち途中[illegible])→背身撃1発止め(背向け中に[illegible])→背身撃2発止め(背向け中に[illegible])→双壁掌

②挑打連掌([illegible])→雀連砲～背向け→背身撃2発止め→加横架推掌(⇨⇨[illegible])

③伏鳳烈倒→背抱提蹴([illegible])→背身撃1発止め×3→虎尾脚

JULIA CHANG

ジュリア・チャン

基本戦術解説

前作までの虎身肘と投げでチクチク攻めるというイメージを一新！ 多数の新技によってかなりの変貌を遂げたぞ!!

Text:ささき

目を引くのは、新たに追加された多数の浮かせ技。どれも使い勝手がよく、ダメージ源として活躍しそうだ。

まずは連環転腿。前作の二起脚のような攻撃で、中段の2段技だ。ガードされた後のスキは大きいものの、距離が離れるので反撃を受けにくい。相手キャラによっては出し放題なので、反撃の有無を見分けて使っていこう。

続いて、中段の2段攻撃である双起脚。こちらはジャンプステータスの特性を活かして、相手の下段攻撃に合わせて使用するのが理想的。

最後に驚天衝腿。ステップインから小さい蹴り上げを出す技で、虎身肘とリーチが同じくらいの中段攻撃だ。コマンドの性質上、距離が稼げるので、中間距離からステップイン→投げを警戒させつつ出していくといいだろう。

これら三つの技のうち双起脚と驚天衝腿は、相手にガードされると、反撃として発生がジャブクラスの技が確定してしまうので注意すること。

戦術を組み立てる上で、これらの技以外に注目しておきたいのが、疾歩掌拳～転身([illegible])だ。フェイントとしての効果が抜群なので、相手の虚を突くように使っていくといい。

前作までの虎身肘と投げで細かく攻める戦術に、これらの新技を織り交ぜれば、戦力アップは間違い無い。時に細かく、時に大胆に攻めろ！

立ちガードの相手には、転身から投げを。早いので避けられにくい。

疾歩掌拳の硬直をキャンセルして、転身に派生。ここからさまざまな攻めが可能。

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃判定
裏疾歩連肘(うらしっぽれんちゅう)	横移動中[illegible]	中
雲閉日月把(うんぺいにちげつは)	[illegible]	中
開陰掌(かいんしょう)	[illegible]	中
カーフ・ブランディング	[illegible]	下段投げ
驚天衝腿(きょうてんしょうたい)	[illegible]	中
後掃穿弓腿(こうそうせんきゅうたい)	しゃがみ前進始めに[illegible]	下、中
紅鸞妃崩肘(こうらんひほうちゅう)	[illegible]	中、中、中
虎身肘(こしんちゅう)	[illegible]	中
金剛旋崩肘(こんごうはくふちゅう)	立ち途中[illegible]	中、中、中
疾歩連肘(しっぽれんちゅう)	[illegible]	中、中
閃身後掃連腿(せんしんこうそうれんたい)	[illegible]	下、下
双起脚(そうききゃく)	[illegible]	中、中
大纏崩捶(だいてんほうすい)	[illegible]	中、上
ブルドッキング・ヘッドロック	[illegible]	投げ
マッドアックス	[illegible]	下段投げ
里合天腿(りごうてんたい)	[illegible]	上
連環転腿(れんかんてんたい)	横移動中[illegible]	中、中

■基本コンボ

①連環転腿→疾歩掌拳([illegible])→虎身肘→ステップイン→紅鸞妃崩肘

②大纏崩捶→虎身肘×3→疾歩連肘

③驚天衝腿([illegible])→レバー後ろ入れRP→虎身肘→ステップイン→紅鸞妃崩肘

TEKKEN 事典
シャオユウ：全体的に弱体化してしまった感は否めないが、鳳凰の構えの性能は変わっていないので、相手の技をスカして鳳凰連腿1発止めを当てる戦法はまだまだ強力だぞ。
ジュリア：開陰掌はリーチが短く多少使いにくいが、しゃがみ状態の相手にヒットさせると、虎身肘や[illegible]、疾歩掌拳などの発生の早い技が連続ヒットする。覚えておいて損はないぞ。

CHRISTIE MONTEIRO

クリスティ・モンテイロ

基本戦術解説

新技があまり多くないため、闘い方は前作とほぼ変わらないクリスティ。強化された部分をしっかりチェックしておこう。

Text:ハメコ。

さまざまな技から座り・逆立ちへ移行でき、流れるような連係を組めるのがクリスティの特徴。しゃがみステータスやジャンプステータスを持つ技が多いので、こちらもうまく活用していきたい。

中間距離では、ジャンプステータスを持つ中段のシャハ・ジラトリャとしゃがみステータスがあり、技後のスキ[illegible]時のバイシャ、トロッカが主軸となる。これに、アルマータ、ブラタ( )からの二択を絡めよう。

遠距離戦では新技のペンリン〜ヘランパゴが強力。初段は発生が早い中段技で、カウンター時はヘランパゴまで連続ヒットする。また、同じく新技のペ・エルガオン( )は、ヒット時に追撃できる上、技のスキが小さい。この技やワンツーパンチをガードされた際は、しゃがみステータスで浮かせ技となったバルセロスに連係させるのが効果的だ。リーチの短い技などを回避しつつ攻撃がヒットし、空中コンボで大ダメージを与えられる。

座りは相手の中段技をも避けられるのが強み。ここからは下段のカルータ(座り中)と中段のレヴァンタ(座り中)、スキは大きいが浮かせ技であるトロッカ・エ・アタカールで二択を迫っていこう。

逆立ち中は空中判定なので、相手の攻撃を受けると空中コンボを決められがち。早々にライトパンチ〜バイシャ・トロッカにつないで攻めよう。

ここからヘランパゴに派生。初段カウンター時は連続ヒットして空中コンボへ!!

今までも近距離戦で活躍した、発生の早い中段攻撃ペンリン。本作では

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃判定
アカタール・ケイショ	横移動中	中
アクア		下
アルマータ		上
ガファンヨト〜座り	or	中、特殊動作
ガルーダ〜ガファンヨト〜逆立ち	座り中	下、中
シャハ・ジラトリャ	or	中
トロッカ・エ・アタカール	座り中	中
バイシャ	横移動中	下
バルセロス		中
ペンリン〜ヘランパゴ		中、中
ライトパンチ〜バイシャ	逆立ち中	中、下
レヴァンタ〜ルピエルナ	座り中	中、中
ワンツーパンチ		上、上
逆立ち		特殊動作
座り		特殊動作

■基本コンボ

①⇒ →ペンリン〜ヘランパゴ→座り中

②ペンリン〜ヘランパゴ or ヘランパゴ( )→座り中 →

③バルセロス→スイ・シジュ( )→立ちLP→ →

LEI WULONG

レイ・ウーロン

基本戦術解説

前作では、攻撃力不足に悩まされたレイ。本作では技の性能や空中コンボなど、全体的に底上げされたぞ!

Text:垂れ乳厳竜

レイの基本戦術は次の三つ。性能の高い基本技で接近戦を制すること、寝るや背向けといった各種動作を使って相手に的を絞らせないこと、動物を模した五つの構えからなる「五形拳」を使って相手をほんろうすることだ。

接近戦で基本的に使用する技としては、上段攻撃には発生が早く、連続ヒットするワンツーパンチや、カウンターヒットで4発目まで連続ヒットする狼牙揺震撃。中段攻撃には、ガードされても攻め続けられる左アッパーや、ヒット時に空中コンボに移行できる右アッパーや横移動中 。下段攻撃には、後掃燕舞を使うといい。後掃燕舞はガードされると反撃を受けるものの、ヒット時はダウンを奪えるので頼りになる技だ。

これらの上・中段攻撃をヒットさせて有利になったときは、下段攻撃もしくは投げと、中段の浮かせ技で二択を迫り相手にプレッシャーをかけていこう。また、龍声中段脚1発止めは、しゃがみ状態の相手にヒットさせるとバイキック( )が連続ヒットする。これもしっかり頭に入れておこう。

中距離戦では、龍声中段脚のほかに浮かせ技の を使おう。どちらもガードされても反撃を受けないので使い勝手がいい。龍声中段脚は出し切りがメインだが、技の途中で横移動のコマンドを入れると五形拳に移行可能。相手の意表を突いて使うといい。

横移動中 は浮かせ技。ガードされても反撃を受けないので、ガンガン使える。

ヒット時は相手を高く浮かせるので、いろいろコンボが入る。

■主要技ピックアップ

技名	コマンド	攻撃判定
後掃燕舞(こうそうえんぶ)		下、上
校竜掌(こうりゅうしょう)		中
虎掃腿(こそうたい)	虎の構え中に	下
蛇巻烈指(じゃかんれっし)	蛇の構え中に	中
蛇突連撃(じゃとつれんげき)	蛇の構え中に	中、中、下
倒落肘(とうらくちゅう)		投げ
左アッパー		中
白虎牙(びゃっこが)		中
豹手(ひょうしゅ)	豹の構え中に	中
豹双爪(ひょうそうそう)	豹の構え中に	下、上
右アッパー		中
ライジングトゥーキック		中
龍牙(りゅうが)	龍の構え中に	中
龍声中段脚(りゅうせいちゅうだんきゃく)		中、中、中、中、中
狼牙揺震撃(ろうがようしんげき)		上、中、中、上、中
ワンツーパンチ		上、上

■基本コンボ

①ライジングトゥーキック or or 校竜掌 or 横移動中 or 豹手→狼牙揺震撃2発止め( )→龍声中段脚4発止め〜虎の構え(or)→虎掃腿

②後掃燕舞1発目クリーンヒット→トゥースマッシュ(立ち途中)→巻衝連脚( )

TEKKEN事典
クリスティ:立ちLKはモーションが変わり、派生でRKを出せるようになった。また、イスカラディモオッン( )は若干横に移動してからストレートを放つ技に変更されている。
レイ:強化された技をもう一つ紹介しよう。龍翼飛翔脚は前作で上段攻撃だったが、特殊中段攻撃に変更された。ジャンプステータスを持つ技なので、これで使用価値が少しは上がりそうだ。

システム&キャラクター情報、今月も大盛況!!

NEOGEO BATTLE COLISEUM

ネオジオ バトルコロシアム

稼働開始は少し先になる予定だが、参戦キャラクターが続々と判明して、いやでも応でも盛り上がってきた本作。今回は加えて対戦形式についての情報も入手したので、合わせてチェックしてほしい。

ネオジオ バトルコロシアム
■メーカー　SNKプレイモア
■ジャンル　2D対戦格闘
■操作方法　未定
■発売日　2005年

ついに判明!! 試合形式は2on2そして1ラウンド制!!

ついに判明した「2on2&1ラウンド制」という試合形式。試合中は任意でパートナーと交代でき、二人のうちどちらかが倒されると試合終了になる。1ラウンド制ということで、パートナーとのこまめな交代が重要になりそうだ。交代前後の状況や、特殊な交代システムがあるかのが気になるところだが、詳細は次号以降を待ってもらいたい。

Mr.BIGを相手に、アイがダブルアサルトを発動! 画面が暗転しているようだが、パワーゲージの消費量が気になるところ。

「いくよ～!」などとボイスが入りそうなワンシーン。連続攻撃で相手を打ち上げ、逆サイドからパートナーのユウキがが登場!

今度はユウキがMr.BIGをアイ側に蹴り落とす! 待ち構えているアイは、両手にバットを持って振りかぶり……、

「カキ～ン」とナイスバッティングです!! 最後はアイの攻撃で締めているので、ユウキと交代はしないのだろうか?

前号で軽く紹介した「ダブルアサルト」は、二人同時の合体技。上の連続写真を見れば分かるように、パートナーと二人で相手を攻撃する派手な技だ。なお、攻撃方法はキャラの組み合わせに応じて変化するらしい。中には専用の演出が用意されている組み合わせもある!?

これが『ダブルアサルト』だ!!

あのダイナマイトボディが目覚める!!

「取ったぁ!」で有名なオロチ社のくじくだいちを習得!? そもそも、オロチシェルミーは登場するのだろうか?

ロバートを目の前にして、お色気たっぷりの挑発!? あのおちゃめな「らた〜」の声がまた聞けるのだろうか?

シェルミー
Shermie

出典元では?

シェルミー

項目	内容
格闘スタイル	投げ中心(ブリッジは得意)
身長	173cm
体重	68kg
出身地/国籍	フランス
誕生日	2月13日
3サイズ	92･63･90
血液型	B型
好きなもの	パソコン
嫌いなもの	セロリ、高校野球
大切なもの	ハムスター(「あちゅ」と「うるり」)
好きな食べ物	魚(特に光もの)、納豆巻き
特技/得意スポーツ	フィギュアスケート
趣味	バンド、仏映画鑑賞

兄を捜してここまで参戦!?

Mr.BIGに見事ヒットしたこの技は一体? スライディング系の新技か、それとも通常技なのだろうか?

超必殺技の天翔乱姫がヒット! その手の人に大人気だったほたるの中でも、この技の注目度は高かった。

双葉 ほたる
Hotaru Futaba

双葉 ほたる

項目	内容
格闘スタイル	中国拳法･柔系(太極拳、八卦掌、劈掛拳等)
身長	156cm
体重	42kg
出身地/国籍	日本
誕生日	5月11日
3サイズ	78･54･80
血液型	A型
好きなもの	吊り下げ式リニアコースター
嫌いなもの	地震
大切なもの	テンのイトカツ
好きな食べ物	アイスチョコバナナクレープ
特技/得意スポーツ	走り高跳び
趣味	かわいいリボンのコレクション

出典元では?

動き始めた主役たち

前号では動きのある写真がほとんど無かった・ユウキとアイの主役二人。しかし、今回はバッチリ動いている姿をキャッチ! 特に、アイの奇抜な技からは目が離せないぞ。

後ろに倒れつつ気の爆発を起こすアイ。対空に使えるか?

これまた判断しにくい技。テレポート系? 飛び道具?

お気に入りのバットで飛び道具を打ち返す予定? 野球好きなのかな。

通常技か必殺技か判断しにくいが、全体的に蹴り技を得意とするようだ。

低姿勢で突き出すような蹴り技。しゃがみDか? スライディング系か?

2P側の動きに注目せよ!!

※フウマと二代目Mr.カラテは主役ではありません。

無敵の龍は「武力」仕様に

おなじみの虎砲でアイを迎え撃たんとするが……無敵時間がどれくらいあるのか、今から気になるところだ。

あくまで二代目Mr.カラテとして参戦するだけあり、見た目が違う技も多い。これは立ちA？ それとも立ちC？

出典元では？

二代目Mr.カラテ

格闘スタイル	空手
身長	179cm
体重	76kg
出身地／国籍	日本
誕生日	8月2日
血液型	O型
好きなもの	バイク
嫌いなもの	足がいっぱい付いた虫
大切なもの	バイク、愛馬タツマキ
好きな食べ物	餅、納豆
特技／得意スポーツ	相撲
趣味	日曜大工、家庭菜園

二代目Mr.カラテ
Mr.Karate

装いを一新した極限の虎

かなりワイルドなスタイルに変ぼうしたロバート。グラフィックも変わっているが、←or→＋Bは健在のようだ。

明らかに中段っぽい新技。→＋Aで出せる特殊技か？ ここから連続技が狙えるかも？ 想像は尽きない。

ロバート・ガルシア
Robert Garcia

ロバート・ガルシア

格闘スタイル	極限流空手
身長	180cm
体重	85kg
出身地／国籍	イタリア
誕生日	12月25日
血液型	AB型
好きなもの	車
嫌いなもの	ラッキョウ
大切なもの	ファミリー、ユリ
好きな食べ物	焼きそば、寿司
特技／得意スポーツ	モータースポーツ、ゴルフ
趣味	車のコレクション

出典元では？

変幻自在の仮面キャラ

瞬時に無数の突きをたたき込む百烈拳。『龍虎の拳』は必殺技が少なかったが、中でもこの技は印象的だった。

自慢の鉄の爪だけでなく、蹴り技もしっかり使えるリー。この技は立ちB？ 遠い間合いでの対空になりそうだ。

出典元では？

リー・パイロン

格闘スタイル	中国拳法
身長	171cm
体重	62kg
出身地／国籍	台湾
誕生日	1月7日
血液型	O型
好きなもの	京劇
嫌いなもの	中華料理
大切なもの	闘いのときにかぶる猿の面
好きな食べ物	コーヒー（ガテマラ）
特技／得意スポーツ	女性を口説くこと（若いころの話）
趣味	新薬開発

リー・パイロン
Lee Pailong

頭と技を磨き9年ぶりの復活!!

突進技のクロスダイビングでほたるを襲う！　今まで日の目を見なかったこの技だが、本作ではどうなる？

残像から察するに超必殺技だと思われる技。ヒット数が多いので、手にした棒で殴りまくる乱舞技であろう。

Mr.BIG

Mr.BIG	
格闘スタイル	棒術
身長	187cm
体重	81kg
出身地／国籍	オーストラリア
誕生日	7月4日
血液型	B型
好きなもの	高価な物
嫌いなもの	邪魔者
大切なもの	サウスタウンの全て
好きな食べ物	キャビア、フォアグラ
特技／得意スポーツ	ドラム演奏
趣味	ブルースを聞くこと

Mr.BIG
Mr.Big

出典元では?

影のあるだだキャラ

ヒット数が多いので、連続入力式の突進技、逸刀・月影だろう。ほかの必殺技でキャンセルできるのが特徴だった。

『月華』シリーズでは広範囲をカバーする強力な対空技だった逸刀・新月。本作でもその鉄壁の守りは健在か？

御名方 守矢	
格闘スタイル	活殺逸刀流
身長	約179cm（五尺九寸）
体重	約60kg（十六貫目）
出身地／国籍	日本
誕生日	9月23日
血液型	不明
好きなもの	無し
嫌いなもの	無し
大切なもの	無し
好きな食べ物	無し
特技／得意スポーツ	無し
趣味	無し

御名方 守矢
Moriya Minakata

出典元では?

次号、さらなる参戦キャラを公開!!

続報はまだ終わらない!!

前回、今回と総勢29キャラを駆け足で紹介してきたが、実はこれですべてではない!!　次号でさらなる参戦キャラを公開する予定なので、キミの好きなあのキャラが含まれていることを期待しつつ、もう少し待っていてほしい。

斬鉄

技名の同じものが多く、先祖＆子孫の関係と思われる忍者系の二人。2on2の本作ににぴったりなので、ぜひ参戦してほしいところだが……。

如月 影二

皆が待ち望むこのキャラはいかに……

現時点で判明している登場キャラクター

　※斬鉄と影二は予想であり、登場が決定しているわけではありません。

シリーズ最高の傑作、ついに稼働開始!

いよいよ本格的に稼働開始となった、『バーチャストライカー4』。まずは今回の記事を読んで、プレイする前に基本テクニックをおさらいしておこう。後半のページでは、強豪国のデータを一挙紹介!

Text：たてしゅ

先月号の復習 戦術ボタンの使い方

今回新たに追加された戦術ボタン。初期状態ではフォーメーション1種（チームごとに異なる）とオフェンシブ、ディフェンシブの戦術2種が各チームに設定されている。

ボタンを押した瞬間から各選手が即座にポジションを変えるので、ボールを持ったらオフェンシブ、取られた場合はディフェンシブに切り換える、といった使い方も可能だ。

さらに、ケータイサイトのVS・NETに加入すれば、「プレスディフェンス」や「中央突破」といったさまざまな戦術に設定を変更して楽しむこともできるので、ぜひ試してみよう!

VS.NETで自分のプレイスタイルに合った戦術、フォーメーションを探し出そう。写真は「オフサイドトラップ」使用の瞬間。DFラインが一気に上がる様子が分かる。

基本テクニック1 オフェンステクニック編

ダッシュボタンを有効に使おう!

前方にスペースがある場合は、迷わずダッシュボタンを押しながらドリブルしよう。ただし、ダッシュ中に急な方向転換や停止をすることは難しいので注意すること。

また、ボールを受ける前にあらかじめボタンを押しっ放しにしておくと、ワンタッチでスピードに乗ったドリブルができる。このテクニックは必ずマスターしよう!

ロングパスは精度が「命」

本作から新たにゲージをためて蹴るようになったロングパス。まずはゲージをどれだけためればどこまでボールが飛ぶのか、大まかな距離感をつかむことから始めよう。自陣から最前線に張っている味方FWを狙って蹴る練習をするといいだろう。

最重要ポイントは何といってもセンタリングの精度だ。ゴール前のどの位置に味方が居るのかを必ず確認し、ニアに居る場合は弱く、ファーに居る場合は強くボールを蹴り分けること。これができないと、全くシュートチャンスを作れないのだ。

多彩なシュートでゴールを奪え!

ドリブルからシュートを打つ場合のテクニックとして、「ダッシュした状態からでもシュートを打てる」ということを覚えておこう。ダイレクトシュートの場合は、GKがスペースを空けている方のサイドを狙って打つこと。

また、前作同様に低弾道およびループシュートも使えるので、余裕のある人はぜひこれらのシュートも練習しよう。

ボールを受ける前にダッシュボタンを押したままにしておくと……、

レバーを入力した方向へ素早くダッシュすることができる。超重要!!

ファーサイドに味方FWが居るので、ゲージを目一杯ためてセンタリングを上げると、

味方の頭にドンピシャリ!! 後は相手GKの位置をよく見てコースを狙えばOKだ。

ゲージを一定量以上ためてから再度ボタンを押すと、低いライナーになる。

打つ瞬間にレバーを逆方向に入力すると、ループシュートが打てる。

『バーチャストライカー4』オフィシャルサイト http://www.virtuastriker.net/

基本テクニック2 ディフェンステクニック編

相手に前を向かせるな！

ディフェンスにおける鉄則は、ボールを持った相手に必ず誰かを寄せてプレッシャーをかけること。前を向かせないように進路を塞ぎ、近くに味方が居ない場合はプレスボタン（ショートパスボタン）を押して相手との間合いを詰めていこう。それでも間に合わなければ、今度はダッシュボタンを押して相手を追い掛け、行く手を塞ごう。

つまり、本作では守備の場面においてもボタンの使い方が重要になってくるのだ。今までのシリーズには無い新しい操作なので、慣れるまで繰り返し練習してほしい。

さて、ここからは本作から新たに導入された、特殊な守備のシチュエーションについて説明をしよう。

下の写真のように、FWが背後から相手DFに体を寄せられた状態がときどき発生する。FWに縦パスが入ったときによく起きるようだ。この間、FWは左右に90度以上の方向転換、つまり反転することができなくなるのだ。一方DF側は、相手FWが何もしなければプレスをかけてボールを奪い取ることができるので、この状態になったら今のところはDF側が有利とみていいだろう。

また、ドリブルする相手を追い続けると、ショルダーをぶつけて相手のスピードを緩めることがある。この場合は相手に振り切られてしまうこともあるが、攻撃を大幅に遅らせることが可能だ。

正面から当たればボタンを押さずにボールが取れる。これが一番の基本。

FWの選択は後方の味方へパスを出すか、ドリブルで下がるかの2通りしかない。

DFが相手のFWに体を預けた！　こうなるとFWは反転できない。

スライディングは慎重に！

スライディングは直接相手の足元を狙わずに、相手の進行方向へ足を投げ出すようにして滑るのがコツだ。前作同様、背後からのスライディングは厳禁！　もし反則を取られたら、レッドカードで退場になる可能性が極めて高い。

退場すると次の試合は出場停止。イエローカードは次の試合以降も持ち越され、累積で3枚目をもらうとやはり次の試合は出場停止だ。カード使用時はゲームオーバー後もデータが残るので要注意！

スライディングは必ずボールを狙え！　足を払った場合は即カード、と心得るべし。

レッドまたはイエローカード3枚で出場停止。控え選手に交代となる。

基本テクニック3 ゲームシステム編

超重要！選手交代システム

ハーフタイム中にスタートボタンを押すと、最高三人まで選手を交代できる。

ここで必ずチェックしておきたいのは、各選手のスタミナ消費量。スタミナを消耗した選手は能力が著しく低下するので、消耗の激しい選手はたとえ主力であっても迷わず代えることをオススメする。

スタミナの消耗を防ぐためには、同じ選手にボールを集めないようにすることが第一。能力が高いからといって、特定の選手に頼っていると瞬く間に疲れ果ててしまうのだ。

スタミナゲージが画面中央に大きく表示される。必ずチェックせよ！

スタミナが減ると能力が大幅ダウン！

スタミナが減ると、ダッシュをしても本来のスピードが出なくなる。

VS.NET通信

「VS.NET」に関する話題を取り上げていく新コーナー「VS.NET通信」。第1回となる今回は、「選手EDIT」モードを取り上げよう。このモードを使用すると、チームに所属する全選手の名前や背番号、さらには顔の形まで、プレイヤーが自由にカスタマイズできるのだ。

中でも顔のカスタマイズは特にオススメ。大人気家庭用ゲームの『サカつく』シリーズに登場したオリジナル選手と同様に、顔の輪郭、髪型、肌の色などを自由自在に変えて楽しめるのだ。特にGKの顔を念入りにカスタマイズしておこう。思い切り派手にしておけば、PK戦で相手に強烈な威圧感を与え、ミスを誘うことができる……かもしれない。

また、「MJ.NET」などと同様に試合に勝ってGOLDをためると、ショップで新たなカスタマイズ用アイテムを購入することも可能。次号以降ではこれらのアイテムも紹介していく予定なので、乞うご期待！

やろうと思えばこんな顔にだって改造ができる。もはや元の顔の面影はどこにも無い。でも、これはさすがにやり過ぎかも(笑)。

名前や背番号なども変更が簡単にできる。ところでこの写真に出ている選手の名前、元ネタが分かる人って居るかな!?

VS.NET登録方法：VS.NETには、iモード対応機種ならば「iMenu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→スポーツ」の順に、Vodafone Live！対応機種ならば「Vodafone Live！→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動」の順でアクセスしよう！　気になる月額料金は315円で、通信料は別途自己負担となっている。

FRANCE

フランス

DATA
●FIFAランク：2位（※2004年10月10日現在 以下同）
●W杯優勝：1回（'98年）
●協会創立：1918年

攻守にスキの無い好バランスチーム

各ポジションにワールドクラスの選手がズラリと並んでおり、これといった穴が見当たらない驚異のメンバー構成。サッカーファンを自称する人には、その凄さを改めて語る必要も無いだろう。

パスの能力に長けたジダン、ピレスの両MFも素晴らしい選手だが、本作において特筆すべきはアンリだ。ダッシュボタンを使用したときの加速力はまさに爆発的で、一瞬のうちに相手を置き去りにしてしまう。敵として戦う場合は、絶対に前を向かせてはいけない要注意プレイヤーだ。

ちょっと気掛かりなのはデサイーのスタミナ不足。前半に押し込まれる展開が続くと、後半途中でバテる可能性が非常に高い。能力的にそん色の無い、控えのメクセスをぜひ活用したいところだ。

ピエラ、マケレレの両守備的MFによる強烈なプレスディフェンスも特筆すべき点。頼もしいコンビだ。

アンリのスピードに乗ったドリブルは必見！ 相手DFをブチ抜き、豪快にネットを揺さぶる姿は圧巻だ。

チームメンバーデータ

[illegible]	選手名	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	ドリブル	スタミナ
GK	バルテズ	A	B	C	A	C	A
DF	ガラス	B	B	B	B	B	A
DF	デサイー	A	B	B	B	A	B
DF	テュラム	A	A	A	A	A	A
DF	リザラズ	A	A	A	A	A	A
MF	P.ビエラ	A	A	B	A	A	S
MF	マケレレ	B	A	B	A	A	S
MF	ピレス	A	A	A	S	A	A
MF	ジダン	A	A	A	S	S	A
FW	トレゼゲ	A	A	S	B	A	A
FW	アンリ	A	S	S	A	S	A
リザーブ							
GK	クペ	A	B	C	B	C	A
DF	メクセス	A	B	B	A	B	A
MF	ダクール	B	B	B	A	B	A
FW	ヴィルトール	A	S	A	A	A	B
FW	ジブリル・シセ	A	A	S	A	A	A

■基本フォーメーション
4−2−2−2（LINE）
■サブフォーメーション
4−2−3−1（LINE）

ITALY

イタリア

DATA
●FIFAランク：8位
●W杯優勝：3回（'34年、'38年、'82年）
●協会創立：1898年

鉄壁の守備！控えもクセ者ぞろい

4バック、および3バックの両システムを難なくこなすDF陣はまさに磐石。戦術をディフェンシブにして戦ったときの強固さは、まさに難攻不落という言葉がふさわしい。

そうそうたるメンバーがズラリと並ぶ攻撃陣に隠れがちだが、ペッロッタ、ザネッティの守備的MFの活躍も見逃せない。特にザネッティはパス能力が非常に高く、カウンターの起点としても機能する。

控え選手にも好素材が目白押し。とりわけ、インザーギとカッサーノの両FWは、ベンチに置いておくのがもったいないほどの能力を持っている。DFもレギュラー組には無い高いパス能力を持っているので、いろいろな組み合わせやポジションのコンバートを試しながらプレイすれば、さらに楽しさが増すハズだ。

DF陣は猛者ぞろい。しかも最後尾に控えるGKは、世界最高クラスのブッフォン。これはスゲェぜ……。

カッサーノ、およびインザーギは、スーパーサブとしてぜひ活用したい。2トップでの起用がオススメだ。

チームメンバーデータ

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
GK	ブッフォン	A	B	C	A	C	A
DF	F.カンナバーロ	B	B	B	B	B	A
DF	ネスタ	A	B	B	B	A	B
DF	パヌッチ	A	A	A	A	A	A
MF	ザンブロッタ	A	A	A	A	A	A
MF	ザネッティ	A	A	A	S	A	A
MF	ペッロッタ	A	A	B	A	A	S
MF	トッティ	A	A	A	S	S	A
FW	カモラネージ	B	A	B	A	A	S
FW	デル・ピエロ	A	A	S	B	A	A
FW	ビエリ	A	S	S	A	S	A
リザーブ							
GK	トルド	A	B	C	B	C	A
DF	レグロッタリエ	A	B	B	A	B	A
MF	タッキナルディ	B	B	B	A	B	A
FW	カッサーノ	A	S	A	A	A	B
FW	F.インザーギ	A	A	S	A	A	A

■基本フォーメーション
4−2−3−1（LINE）
■サブフォーメーション
3−4−1−2（SWP）

VS4事典 **特殊なフェイントが出せる!?**：本作ではドリブル中に"ある特定の操作"をすることによって、特殊なフェイントをかけることができる。もし狙って出せるようになれば、お店の中で一躍ヒーローになれるかも……!? 詳しいやり方は、今回のところはまだナイショ。次号以降で公開する予定なのでお楽しみに！

BRAZIL

ブラジル

DATA
●FIFAランク：1位
●W杯優勝：5回（'58年、'62年、'70年、'94年、2002年）
●協会創立：1914年

圧倒的な攻撃力！選手層はピカイチ

ロナウド、リバウド、ロナウジーニョの通称「3R」は本作でも健在。新星カカがメンバー入りし、シュート力は当代随一のアドリアーノなどが控えており、豪華の一言。

DF陣も負けず劣らずの個性派ぞろい。驚異的なスピードとシュート力で攻撃に参加するロベルト・カルロス、リベロの位置に入って高めにポジションを取るルイゾン、そして無尽蔵のスタミナを誇るカフーが並ぶ。オフェンシブにするとかなり前掛りになるため、カウンターを受けやすいというリスクはあるが、それを補って余りある攻撃力は全チーム中ナンバーワンといってもいいだろう。

弱点は控えGK、DFの能力がレギュラー組に比べてやや劣ること。DFの無用な反則は絶対に避けたいところだ。

驚異のダッシュ力で左サイドを疾走するロベカル。右のカフーともども、この攻撃力を使わない手は無い！

アンリと並ぶもう一人の怪物。裏へ抜け出せば、ライン際からでも瞬時にGKと1対1の状況へと持ち込む。

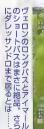
チームメンバーデータ

ポジション	選手名	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
GK	ジーダ	A	B	C	B	C	A
DF	ルイゾン	A	A	B	B	A	A
DF	エジミウソン	A	A	B	A	B	A
MF	カフー	A	A	B	A	A	S
DF	ロベルト・カルロス	S	S	A	A	A	S
MF	クレベルソン	A	A	B	A	B	A
MF	ジウベルト・シルバ	A	B	B	A	A	A
MF	ゼ・ロベルト	B	A	A	A	A	B
MF	ロナウジーニョ	A	A	A	A	A	B
MF	カカ	A	A	A	A	B	A
FW	ロナウド	A	S	S	A	S	A
	リザーブ						
GK	ジュリオ・セザール	D	C	C	C	C	B
DF	A.ボウガ	B	B	B	B	B	B
MF	アレックス	A	A	A	A	A	B
FW	リバウド	S	A	S	A	A	A
FW	アドリアーノ	S	A	A	B	A	B

■基本フォーメーション
4−3−3（LIB）
■サブフォーメーション
4−4−1−1（LIB）

ARGENTINA

アルゼンチン

DATA
●FIFAランク：3位
●W杯優勝：2回（'78年、'86年）
●協会創立：1873年

魅惑のMF陣！冴え渡るパスワーク

何といってもMF陣の充実ぶりには驚かされる。素早いパスの連続で中盤を支配し、相手のディフェンスを崩していくプレイは圧巻。ロングパスで快足FWのC・ロペスを裏に走らせるのも、サイドを崩してからクレスポにラストパスを送るのも自由自在だ。

その一方で、守勢に回ったときは少々心もとない。DF陣のスタミナがほかの強豪国に比べてやや劣るため、時間が経つほどに守備が弱体化しやすい。スイーパーとして常時深めに位置するR・アジャラをカバーリングに専念させ、両ストッパーの攻撃参加は控えておいた方が無難だ。

サネッティを最終ラインにコンバートしたり、中盤にアルメイダを投入して守備を強化し、逃げ切るオプションもぜひ試しておきたい。

ヴェロンのロングパスとアイマールのショートパスはまさに絶品。さらにダレッサンドロまで居るとは……。

C・ロペスはややスタミナ値が低いが、ベンチにはサビオラが控えているので安心。とことん走らせろ！

チームメンバーデータ

ポジション	選手名	キック	ラン	シュート	パス	ドリブル	スタミナ
GK	P.カバジェロ	B	B	C	B	C	B
DF	R.アジャラ	A	B	C	B	B	B
DF	キローガ	B	A	B	B	B	B
DF	サムエル	A	A	C	B	B	A
MF	ヴェロン	A	A	A	S	A	A
MF	サネッティ	A	A	A	A	A	S
DF	キリ・ゴンサレス	A	A	A	A	A	A
MF	ダレッサンドロ	B	A	A	A	A	A
MF	アイマール	A	A	A	S	A	A
FW	クレスポ	A	A	S	B	A	A
FW	C.ロペス	A	S	A	A	A	B
	リザーブ						
GK	レオ・フランコ	A	B	B	B	C	A
DF	ヴィヴァス	A	A	B	B	B	A
MF	アルメイダ	A	B	B	A	B	S
FW	サビオラ	A	S	A	A	A	A
FW	C.デルガド	A	A	A	B	A	A

■基本フォーメーション
3−5−2（SWP）
■サブフォーメーション
3−4−3（SWP）

VS4事典　**選手の利き足に注目**：メンバー交代の画面に表示される「L、R」の文字は選手の利き足のこと。Lならば左利き、Rならば右利きだ。無論、利き足の方がキックの精度が高く、またボールにカーブをかけたときの曲がりも大きい。センタリングはなるべく利き足と同じサイドから蹴るようにするのがベターだ。

真紅の衝撃、いよいよ稼働!!

新エントリーカード
5種類が登場!!

ビートマニアIIDX11 IIDX RED
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン+1スクラッチ
■発売日：10月下旬(稼働中)
■使用基板：—

ついに稼動した『IIDX RED』。君はもうプレイしたかな？　今月は『IIDX RED』ならではの新要素をたっぷり紹介!!　「かゆいところに手が届く」うれしい仕様を、特とご賞味あれ!!

check!! 「スコアグラフ」表示でアイツを追い抜け!!

今作で追加されたシステム要素で目玉となるのが、この「スコアグラフ」表示。現在のプレイのスコアと(数値は光GREATを2点、通常のGREATを1点に換算するエキスパートスコア)、自己ベストスコアや、全国や店体、県別トップスコアや平均スコアとの得点差をリアルタイムに表示できる、というスコアラーにとっては非常にうれしいシステム。対象のスコアを抜いた時点で、「TARGET+0030」のように表示されるので、俄然やる気も出てくるハズ!!　スコアの比較対象は、曲選択ごとにオプションと同じ感覚で選択できる。もちろん、自己ベストとの比較のみや、グラフを表示しないといったことも選択可能。

「スコアグラフ」は、シングル及びダブルプレイ時のみ表示可能。バトルプレイ時は表示不可能だ。

初プレイ時は、FIRST TRYに。トラン型になっているターンテーブルにも注目!

この時点でターゲットよりも37点高いスコアを出している、ということが分かるぞ。

曲選択画面でスタートを押して、スクラッチすることで「スコアグラフ」の比較対象を選択できる。

ダブルプレイ時は、右側のムービーの代わりに「スコアグラフ」を表示できる。

check!! ケータイアプリと連動!　『IIDX RED』の画面がカスタマイズ可能に!!

『IIDX RED』では、だれもが待ち望んでいたであろう携帯アプリとの本格的な連動が実現する。『IIDX WAVE』と呼ばれる携帯アプリ上で「スキン」を入手、設定することで、なんと本作におけるプレイ画面の見た目を変更することが可能になったぞ!!　今回はスクラッチのスキンを掲載しているのみだが、当然入手できるスキンはこれだけではないハズ。例えば、GREAT表示を5th style以前に戻せたり、旧作の画面フレームを使える可能性もあるだろう。興味と想像は尽きない!!

また、『IIDX WAVE』上でライバルを設定、エキスパートモードによるコースごとの得点差や、ウィークリーランキングにおける得点差をリアルタイムに確認できたり、イベント発生時にお知らせを通知してくれたり……、という機能も。もしかしたら、ライバルに得点を抜かれた瞬間、お知らせが飛んでくるという、負けず嫌いを煽る機能があるかも？

もちろん『IIDX WAVE』ができるのは『IIDX RED』のカスタマイズだけでなく、待ち受け画面として活用できるなど、さまざまな機能が充実しているとのことなので、利用しない手は無いぞ!!

真ん中にトランの顔が描かれたスクラッチスキン。選択することで、このスクラッチが表示された状態でゲームをプレイできる。ゲーム画面は上の項目の写真を参照。

登録したライバルとのポイント差を表示できる。表示は一番左が合計、真ん中が光GREAT、右が通常のGREAT、そして最後の段がライバルとの得点差だ。

GOLI氏の美麗イラストをそのまま待ち受け画像に!!　鍵盤の横には時刻が表示されているぞ。もちろん、選択できる待ち受け画像はこれだけではないハズ!!

※画面は開発中の物です。　※「iモード」はNTTドコモの登録商標です。　※Vodafone、Vodafone live!は、Vodafone Group Plcの登録商標または商標です。　※「EZweb」はKDDI株式会社の登録商標です。　

音事典　サービス開始予定時期:iモード・ボーダフォンライブ!……11月上旬、EZweb……12月。「IIDX WAVE」をご利用いただくには下記URLから「コナミネットDX(315円(税込)／月額)(iモード/EZweb/ボーダフォンライブ!)」内のe-AMUSEMENTサイトからご利用ください。 http://k.konami.co.jp/ (3キャリア共通)

check!! "HI-SPEED 4"の追加など、そのほかの変更点チェック!

「スコアグラフ」以外にも、さまざまな変更点が存在する『IIDX RED』。まず、PS2版『beatmaniaIIDX 6th style』から搭載された"HI-SPEED4"が、ついにアーケードでも実現することとなった。

BPMが低く、スクロールスピードが遅い場合、画面に紙やタオルを置いてオブジェ出現位置をずらし、オブジェ同士の間隔を視認しやすくした上で、反応に任せてたたいていくスタイルが昨今の主流となっている中、これは多くのプレイヤーにとって、もはや待望といってもいいのではないだろうか? 逆に、エキスパートコースではハイスピードオプションの選択で、今まで以上に悩むことになるかもしれない。

さらに、曲選択画面で表示される楽曲のクリア情報に、新たに「HARD」が追加された。一定のゲージ量を0にすること無く、曲を終了までプレイすればクリアとなる「HARD」モードは、ミスの一つが命取りとなるため、一点の譜面密度が濃いほどに難しくなる傾向にある。通常のプレイでは可能だった「曲終了間際の簡単な地帯でゲージを回復」という手段が取れない、難しいモードなのだ。逆にいえば、ある程度

左が既存のHS3で、右側がHS4。オブジェの間隔がさらに広がっていることが分かる。

上達した際に、やり込んだ曲の「HARD」クリアは目標として十分に面白いものとなるハズ。それを記録として残しておけるようになったのは、特に中級者にとってうれしい変更点といえるだろう。

そして、10月号のロケテストバージョンリポートでも紹介した「CLEAR RATE」は、全国集計でのクリア確率。難易度表記よりもある意味分かりやすい難易度の指針となるので、未プレイの楽曲をプレイする際は参考にしておくといいだろう。

また、これも10月号で触れたが、BPMが変化する楽曲に関しては、曲選択画面でその上限と下限が表示されるようになっている。こちらも未プレイの楽曲をプレイするとき、ハイスピードオプションを選択する際の目安にするといい。

『IIDX RED』新曲リスト

[genre]	title	artist	difficulty
[TRIBAL LOUNGE]	Back to the Dance Floor	DJ SIMON	★★★★★
[J-POP]	D.A.N.C.E.!	DJ Yoshitaka feat. 星野奏子	★★★★★
[SOFT ROCK]	PERFECTWORLD	N.A.R.D feat masayo	★★★★★
[DEATH DISCO]	TEXTURE	SLAKE	★★★★★
[ASIAN CROSSOVER]	惑 -perplexity-	Osamu Kubota	★★★★★
[HAPPY]	believe...?	Nao Nakamura	★★★★★★
[ROCOCO TEK]	BREATH	SPARKER	★★★★★★
[SUPER EUROBEAT]	CAR OF YOUR DREAMS	DAVE & NUAGE	★★★★★★
[CLICK HOUSE]	Click Again	dj REMO-CON	★★★★★★
[DANCE POP]	Fly Away To India	Baby Weapon feat. KAJIL	★★★★★★
[SUPER EUROBEAT]	HARMONY	REGINA	★★★★★★
[HAPPY HARDCORE]	HORIZON	LIA	★★★★★★
[ELECTRIC CABARET]	INJECTION OF LOVE	新谷あきら	★★★★★★
[J-POP]	KI・SE・KI (IIDX RED EDIT)	BeForU	★★★★★★
[TECHNO]	KING OF GROOVE	DJ 19	★★★★★★
[FRANCE]	Les filles balancent	Orange Lounge	★★★★★★
[AFRICA]	Move Me	good-cool feat. Raj Ramayya	★★★★★★
[MIXTURE]	ROK DA WORLD	DJ TOMO	★★★★★★
[JAPAN]	大桜棒	ウッチーズ	★★★★★★
[PSYCHEDELIC GOA TRANCE]	ANDROMEDA	Sota Fujimori	★★★★★★★
[TRANCE]	awakening	AKIRA YAMAOKA	★★★★★★★
[J-POP]	Don't be afraid myself	platoniX with ray.D	★★★★★★★
[TECHNO]	EVO66	Wall5	★★★★★★★
[TRANCE]	Kecak	John Robinson	★★★★★★★
[ERHU FUNK]	listen to yourself	Tetsuya Uchida	★★★★★★★
[SUPER EUROBEAT]	NIGHT FLIGHT TO TOKYO	MATT LAND	★★★★★★★
[MINIMAL]	ON THE TUBE	Q'HEY	★★★★★★★
[COLORFUL HARDCORE]	Raspberry Heart (English version)	jun feat. PAULA TERRY	★★★★★★★
[DRUM 'N' BASS]	Secret of Love	D.J. SWAN	★★★★★★★
[EUROBEAT]	SPEEDY CAT	Y&Co.	★★★★★★★
[NATURAL SOUND]	Wonder Bullfighter	Twin AmadeuS	★★★★★★★
[CYBER J-EURO]	太陽〜T・A・I・Y・O〜	NAOKI feat. 星野奏子	★★★★★★★
[HARD DANCE]	Be quiet	Ryu☆	★★★★★★★★
[SPEED RAVE]	RED ZONE	Tatsh & NAOKI	★★★★★★★★
[HARD SONATA]	RESONATE 1794	KOHTA	★★★★★★★★
[MEDIEVAL CHOIR]	Sphere	Tatsh feat. K. Nayuki	★★★★★★★★
[PSYCHEDELIC TECHNO]	spiral galaxy	D.J. SETUP	★★★★★★★★
[RENAISSANCE]	AA	D.J. Amuro	☆☆☆☆☆☆☆☆
[NUSTYLE GABBA]	gigadelic	teranoid feat. MC Natsack	☆☆☆☆☆☆☆☆

大充実の楽曲群、まずは39曲を公開!!

今回の新曲リストを見て感じてもらえると思うのが、「非常に多くのコンポーザーが参加している」ということだ。SLAKE、Osamu Kubota、NAOKI、good-coolといった初期からおなじみの顔ぶれから、中期から活躍を続けるRyu☆、Orange Lounge、Sota Fujimori、そして、次のページから始まるインタビューでも語られているTatsh、DJ Yoshitaka、junといった新世代のコンポーザーたち。

そこにY&Co.、Nao Nakamura、John Robinson、Q'HEYなどなど、国内の有名クラブトラッカーも多数参加しており、楽曲の"幅"に関しては他の追随を許さないことは間違い無いぞ!!

難しい曲だけでなく、なるべく多くの曲をプレイして、お気に入りの1曲を見付けてほしい!!

音事典 今回の新曲リストには、なんとdj TAKAの名前が無く、別名義であるD.J.SETUPの名前があるだけ。これは隠し曲に期待か? dj TAKAは今回、どんな「自分らしい楽曲」「期待を裏切る楽曲」を用意しているのか、楽しみだ。また、今回はD.J.Amuroの復活に喜んだ人も多いのでは? 何よりも、その楽曲名はだれもが興味を抱くところではないだろうか(笑)。

dj TAKA
NAOKI
Tatsh
『ⅡDX RED』サウンドを語る

改革と継承のサウンド

「変わらなきゃいけないこと」と「変わっちゃいけないこと」のバランスがうまく取れた

――まずは本誌に初登場となるTatshさんにうかがいます。今回はどんな楽曲を作られているんですか？

Tatsh 『ⅡDX RED』では3曲作りました。"Don't be afraid myself"と"RED ZONE"をNAOKIさんと共作しています。

NAOKI Tatshは前作の"CARRY ON NIGHT"から参加していますね。

dj TAKA platoniXのリーダー？（笑）

Tatsh 始めたのはNAOKIさんですよ。

NAOKI よう言うわ～、"CARRY ON NIGHT"は完全にTatshの曲やん（笑）。

dj TAKA もともとJ-POPの人なんだよね。

Tatsh そうですね……そ～んなこともないですけど（笑）、いろいろ聞いています。platoniXでは歌詞を日本語にして、J-POP寄りの曲にしていますね。

――今回の「RED」というゲームイメージはサウンドにも影響していますか？

dj TAKA サウンドコンセプトと直接は関係が無いんですけど、ゲームとサウンドで「何かを変えなければ」という意識は共通していましたね。始まった当初は変化・改革をテーマに掲げていたんですが、だんだんと「世の中、変わっちゃいけないこともあるんだな」っていうことを勉強させてもらいました（笑）。「変わらなきゃいけないこと」と「変わっちゃいけないこと」、両者のバランスをうまく取ってできたのが、今回の『ⅡDX RED』ですね。

――そもそもどうしてREDなんでしょうね（笑）。

dj TAKA なんでですかね（笑）。ゲームデザインのサイドから「赤を基調にしたい」という話があったので、こういうタイトルになったんだと思います。

NAOKI 音楽でREDというと、熱いイメージですね（笑）。

――変革意識はどのように現れましたか？

dj TAKA そうですね、「変わっちゃいけないこと」が今までの作品を良しとして楽しんでくれている方々に、今まで通りに楽しんでいただくことだとしたら、「変わらなきゃいけないこと」は、今までⅡDXへ見向きもしてくれなかった方々にどうやって振り向いてもらうか、ということでしょうか。ですから今回は新しいコンポーザーを増やして、初めてコインを投入してくれることにつながればと思っています。

今まではどうしても「今、プレイしている人たち」に目が行きがちだったんですけど、そのあたりを考えて、今回はTatshを中心に「BEGINNER MODE」を強化しています。ただ単にゆったりとした簡単な楽曲を集めるのではなくて、例えば"V"のように高難度で支持の多かった楽曲も「BEGINNER MODE」で楽しんでもらえるようにしています。

Tatsh 僕はチームに入ってⅡDXをプレイし始めたんですけど、そのときに「BEGINNER MODE」で練習したんですね。そこで「"V"や"B4U"が入っていたら楽しいんじゃないか」って思ったんです。今までだと、そういった人気曲をちゃんとプレイできるようになるまで、かなり長い道のりを通らなければならなかったですよね。

――『ⅡDX RED』ならではの試みは？

dj TAKA 今回は「当たり前だったことを見直そうよ」という意識が強かったんですね。今

check!! BEGINNER MODEの強化

『ⅡDX RED』では、前作のBEGINNER MODEで選択できた楽曲が総入れ替え！ だれもがプレイするあの人気楽曲たちに、BEGINNER MODE専用の譜面が付いたぞ。さらに、ミスしてもグルーブゲージが減らない3ステージ保障で、だれでも簡単にⅡDXの面白さを味わうことができるようになったのだ。

ⅡDX事典 NAOKI氏が語るように、これからのⅡDXはクロスメディア的な楽しみ方も大幅に増えていくのではないだろうか。プロモーションビデオ仕様のムービーがDVDでリリースされたり、BeForU、星野奏子といったアーティストが、ゲームとは独立した形でCDをリリースしたり、そういった楽曲がⅡDX次回作へと収録されたり、などなど……。ⅡDXからは、今後ますます目が離せない!!

までは音楽が先行していて、そこに映像演出を重ねていくという在り方だったんですけど、今回は映像のコンセプトを先に立ち上げて、そこに音楽を当てていくという作り方の楽曲をいくつか用意しています。

——"VJ ARMY"みたいなスタイルですか?

dj TAKA　ああ、そうですね。あの曲は1曲を四つにして、かなり無理矢理なものになってしまったので(笑)。今回は複数の曲にまたがって、統一したイメージで作るという試みもありますよ。

NAOKI　最初、REDは僕なりに「熱い」イメージだと(笑)。それで熱さを表現できるものは何かと考えていたら、一カ月ぐらいスランプに陥ってしまいました(笑)。

僕は「大衆」というものをすごく意識しているので、IIDXでもそういう役割を担っていきたいと思っているんですね。それに幸いIIDXには優れた映像表現がありますので、BeForUの"K・I・S・S"では完全にPV(プロモーションビデオ)を作って、その映像を使用しています。Tatshと組んだplatoniXでも同様の作りですね。それが僕にとってはIIDXでの新しい試みになります。ゲームを楽しむことが基本ですけれど、ゲームから派生したもの、クロスメディアの産物も楽しんでいただきたいですね。

——今回、楽曲作りで苦労などはありましたか

dj TAKA　苦労、あったかな〜。苦労した?

Tatsh　僕は苦労しましたよ(笑)。失敗を重ねて作った感じが強いですね。まだ始めたばかりですから、一つ作り終える度にまた次が見えてくるところですね。

NAOKI　今までかなりの楽曲を作ってきて、そろそろ後継の人たちを育てていきたいなという意識が出てきました。Tatshもそうですし、junもそうですね。今まで我々が作った道をさらに膨らませてほしい、そういう面での苦労はありますね。

Tatsh　お二人からはだいぶアドバイスを貰っていますね。

dj TAKA　したっけ?

Tatsh　してもらってますって(笑)。それを参考に、僕なりの曲を作れればいいなあと思います。

dj TAKA　煮詰まったときにはね、相談に乗るけど。あんまりあれこれ言うのは好きじゃないんですよ。自分の色に染めちゃうぐらいだったら自分でやった方が早いし、せっかくいろんな人が参加してくれているんだから、その人の持ち味を出してほしいですね。

IIDXとクラブサウンド、双方のファンで輪が広がってくれたらうれしい

——今回は多彩なクラブトラッカーが参加していますね。

dj TAKA　3月にリリースした「beatmania IIDX REMIX for 10th」で、クラブ系DJと親交の深い方々と知り合えたんです。その流れから個人的に大ファンなHAPPY系DJのNao Nakamuraさんとか、ヴェルファーレのDJ.John Robinsonさんといった人たちが参加してくれました。そういった方々のファンがIIDXをプレイしてくれたらうれしいですし、逆にIIDXのファンがQ-EMYさんの別のトラックを聞いてくれるとか、輪が広がってくれたらいいなっていう思いがあります。

——コンポーザーとしての側面を伺います。シリーズを積み重ねてきて、コンポーザーとしても新たなフェイズに踏み込んだ意識はありますか?

dj TAKA　NAOKIさんがDDRのころとは違う形で関わってくださっていますし、TatshやDJ Yoshitakaという新しい力が加わっていますから、僕も新たな関わり方を探したいですね。

——後で振り返ってみると、『IIDX RED』が分岐点だったと思えるような作品なんですかね?

dj TAKA　そうだと思いますね。

NAOKI　いい意味で温故知新になっていくんじゃないですかね。TAKAが中心に作り上げたIIDXの世界を踏襲しつつ、TatshやDJ Yoshitakaが新しい解釈を加えていく……。『IIDX RED』はそういう流れが生まれた作品になるんじゃないでしょうか。

dj TAKA　今のところの手応えとしては「また最高傑作を更新してしまった!」という思いなんです(笑)。作っている時は盛り上がってしまっているから、そういう錯覚を持ってしまっているのかもしれませんが(笑)。

——錯覚だなんて言わないでください(笑)。

Tatsh　あとは、早くゲームセンターで皆さんがプレイしているところを見たいですね。それを見て、新たなアイデアが浮かぶこともあるでしょうから。

NAOKI　今、そういう念が一番強いのがTatshだろうね(笑)。

dj TAKA　無事に動いているといいな(笑)。

——では最後に、読者へのメッセージを!

Tatsh　いろんな曲をいっぱいプレイしてもらいたいですね。

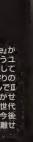
NAOKI　末永く楽しんでもらえたらうれしいです。レ――ッツド!!!

dj TAKA　自信の仕上がりなので、とにかくプレイしてください!!

あのB4Uを生み出したNAOKIをして、「SPEED RAVEは今後Tatshに任せる」と言わしめた新曲、"RED ZONE"。ぜひとも筐体でプレイして、その熱い魂を感じてくれ!!

Tatsh
前作『10th style』からplatoniXというユニット名で参加している。EURO寄りのJ-POPスタイルでIIDXに新風を吹かせる、超期待の新世代コンポーザー。今後の活躍から目が離せない!!

NAOKI
IIDXを知っていれば知らぬ者はいないとまでいわれる名曲"B4U"の作曲者として有名。ハイテンションなEURO系楽曲をメインとして、初期から活躍を続ける、IIDXを代表するコンポーザーだ。

dj TAKA
"absolute"をはじめとして、メロディーを大切にしたトランス系楽曲をメインとしつつ、クラシック曲のリミックス"V"など、さまざまな分野をこなす。サウンドディレクターとしてもIIDXを引っ張る。

IIDX事典　プチハメコラム。:今回のインタビューで強く思ったことが、「初期beatmaniaがもたらした、クラブと音ゲーという異なるコミュニティー同士の接点がまた生まれるのではないか」ということ!! あのときはQUADRAことHiroshi Watanabeさんだけだったワケですが、今回はたくさんのクラブトラッカーさんたちが参加しているので、その可能性もより大きいハズ!!

ICカード使用の進化系ガンシューを体験せよ!

ICカードで遊びの幅が広がるガンシューティング『ゴーストスカッド』。今回はICカードを使用した際の利点と、基本操作を紹介するぞ。

ゴーストスカッド
■メーカー：セガ
■ジャンル：カード対応ガンシューティングゲーム
■操作方法：ガンコントローラー
■発売日：2004年11月予定
■使用基盤：ChihiroTM

Text：閃屋

全国ランキングに参加可能

特殊部隊の頂点に立て!!

ICカードを使ってプレイすると、インターネットランキングにも参加できるぞ。プレイ終了後、パスワードとQRコードが画面に表示されるので、QRコードリーダー機能を持つ携帯電話ならば、QRコードを撮影するとパスワード入力画面にアクセスできる。QRコードが利用できない人でもご安心を。インターネット端末から〈www.sega-ghostsquad.com〉にアクセスすればOKだ。

The advantage of IC Card ICカードの利点

ICカードを筐体に挿入してプレイを始めたら、まず名前入力画面で名前を決めよう。この名前が、常にプレイ画面に表示される。

ICカードは、プレイ中のさまざまなデータを記録して「上達したい」というモチベーションを支えてくれるアイテムなのだ！

変化していくステージ

昼が夜に!

ガンシューといえば覚えゲーの要素が強かったが、本作ではミッションごとにレベルがあって、一度クリアすると難度も内容も異なる、次のレベルに挑戦できるのだ。

ステージレベルが上がると難度が変わる

て、敵はどこだ?

同じミッションでもレベルが違えば、潜入時刻や、敵の数、動きなどに違いが現れる!

敵の武装が変化!

同じミッションをプレイするときも、ICカードで1度クリアすると次のレベルに挑戦できる。

新規ルートが現れ、新しい展開が始まる!!

ミッションレベルが上がっていくと、これまでルート分岐が発生しなかった場所に、新しく分岐が発生することがある。このように、進める場所が増えるのも本作の魅力だ。例えば、いきなり屋敷の中に突入していたのが、屋敷の外から回り込むこともできるようになるといった具合だ。何度遊んでも新しい発見があるのだ。

遊ぶたびに経験値を蓄積

ICカードを使うと、プレイ内容に応じて経験値が蓄積されていき、プレイヤーキャラクターのレベルが上がる。そのレベルに応じて階級が上がっていく。うまいプレイほど入手できる経験値量が多いので、早くレベルアップできる。レベルが上がるにつれ、多彩な武器の使用許可が徐々に下りるほか、お遊び要素のコスチュームも支給されるぞ。

・コスチュームが増える

これぞやり込みの証！　コスチュームチェンジは、緊張感溢れるムービーシーンに反映されるお楽しみ要素。中には「こんな特殊部隊に助けられたくないかも」というような衣装も……。

・武器が増える

標準で持っているサブマシンガンに加えて、ショットガンやハンドガンなど多彩な武器が使えるぞ！　ステージの分岐選択と合わせて、武器からのアプローチで攻略するのも楽しい。

ユニットの一人となって政府高官が捕らわれている屋敷に潜入。

Screen Description
画面の説明

撃ちまくるだけでも十分そう快だが、画面表示の意味を知ればより遊びの奥行きが広がる。

ゲームが始まったら、まずはミッション選択。三つのミッションはどれでも選べるが、右へ行くほど難しいミッションになっている。

遊びたいミッションに銃口を向けてトリガーを引けばミッション選択完了だ。同様にアクションボタンを押すと、レベルの変更ができるぞ。

Player Status
プレイヤー情報

LIFE METER 攻撃を受けると減り、ゲージが無くなるとゲームオーバー。

GS METER 頭を撃つヘッドショット、素早く倒すクイックショットなどで上昇。満タンで銃の性能が上がる。

フルオート支給!!

CLASS プレイヤーの階級を階級章で表示。経験値の蓄積で上がっていく。

NAME 階級章の横にプレイヤーの名前が表示される。

Situation explanation
状況説明

MISSION LEVEL 現在チャレンジしているミッションのレベルがいくつなのか、常に画面中央に表示される。

TIME 狙撃や、敵船の装甲を破壊するなどの特殊な状況下では、制限時間がミッションレベルの下に表示される。

Weapon

所持している武器の名称や残弾数、現在選択しているショットタイプに加え、ステージ中で取得したアイテムなど、武装に関する情報が表示される。

Emergency Marker

エマージェンシー・マーカーが発生した敵は、必ず直撃弾を撃ってくる。このマークを見付けたら最優先で倒せ！

Operation Manual
操作説明

サブマシンガン型ガンコントローラーが、特殊部隊の雰囲気をたんのうさせる。操作を知ろう。

トリガーを引くと弾を発射して、銃口を画面外に向けるとリロードするのはこれまでのガンシューと同様だが、本作の特徴として、ショットセレクターとアクションボタンが挙げられる。

ショットセレクターは、基本的に単発・三点バースト・フルオートの切り替えに、アクションボタンは画面に従って使おう。詳しい説明は、それぞれの項目を参照してほしい。

ACTION BUTTON

格闘戦や爆弾解除、人質の確保など、多彩な状況で使用する。その都度、画面の指示に従うこと。序盤で出てくる格闘戦を例に挙げると、敵の体の部位にサイトが付くので、ここを狙ってアクションボタンを押す。早さが肝だ。

早くボタンを押せればOKだが、遅過ぎるとミスとなり、ライフが減ってしまうぞ！

SHOT SELECTOR

残弾表示の上に表示されているアイコンが、現在選択中のショットを表している。状況に応じて適切なショットを選択しよう。

ショット	説明
単発	要救助者が居て、誤射の可能性がある場合は必ずこれに切り替えよう。
三点バースト	トリガーを一回引くと三発の弾が出る。特別な場合以外はこの状態でOKだ。
フルオート (100)	リロード無しで連射可能。敵が大勢居る場で有効。GSメーター満タンで50発補給。

※装備している武器によっては切り替えができないものがあります。

TRIGER

いつでも発射できるよう、常に人差し指をかけておく。トリガーを引いた後は残弾数を確認し、敵が居ない場所でリロードしておこう。

ヘリに乗り込んで飛び去ろうとする凶悪犯。行きがけの駄賃とばかりに、味方の隊員へ銃撃を浴びせてくる。ヘリを撃ち落とすことは可能なのか!? 次号グランドヴィラから攻略開始！

国際手配犯アレックス・ハボックを発見。逃げ去ろうとするが……追え！

広い屋敷にある部屋を順番にクリアして、ついにテロの首謀者を追い詰めた！

屋敷の二階にテロリストたちを発見。急いで狙撃しろ。弾は一発リロードだ。

TO BE CONTINUED.

簡単な操作で最高に快適なゴルフを満喫しよう！

アーケード版のゴルフゲームとしては、実に久々の新作となる本作。すぐに覚えられるカンタン操作で、全ゴルファー憧れのプロツアーを心ゆくまで楽しもう！

セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
■メーカー：セガ
■ジャンル：ゴルフ
■操作方法：クラブスイッチ+タッチパネル
■発 売 日：2004年11月（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

Text：〈福田柵太郎 & カイゼルちくわ〉ペア

クラブスイッチ+タッチパネルで簡単操作！

スイングの際に使う「クラブスイッチ」を除けば、ほかの操作はすべてタッチパネル一つで行なうことができる。複雑な操作などは一切必要無く、思った通りのショットが打てるぞ。

SEGA GOLFCLUB Network ProTour ココが面白い!!

画期的な操作方法と、ICカードの採用とネットワーク対応によって、気軽に幅広い楽しみ方ができるのがこのゲームの特徴。難しいことは抜きにして、ゴルフの魅力を体感できるぞ。

ネットワークでライバルと勝負！

カードを使用して遊ぶと、ほかのプレイヤーが遊ぶ際に、自分のスコアを反映したプレイヤーデータがCPUキャラに代わって参戦する。もちろん自分が遊ぶ際も、ライバルのデータとラウンドするため、白熱した戦いが楽しめるのだ！

キャラクターをお好みでコーディネート！

コースの18ホールを回り終えると、プレイ成績に応じて、さまざまなアイテムを獲得できる。このアイテムを使えば、キャラクターの外見を自由自在に変更できるのだ。アイテムの種類は実に豊富で、その数は300種類以上！　どんなアイテムを貰えるのか、コースを回るたびに期待がふくらむこと間違い無しだ！

ICカードでホールインワン級の興奮！

個人情報を記録できるICカードは、ネットワークへのパスポートでもある。このカード一枚で、ゲームの面白さは無限に広がる！

プレイヤーの分身で遊べる！

ICカードを使うことで、自分の分身であるキャラクターを好きなようにカスタマイズして遊ぶことができる。こうして作られたキャラクターはネットワーク上に登録され、プロツアーの世界を君と一緒に渡り歩いていくのだ。

プレイデータの保存ができる！

ゲーセンで18ホールを一気にプレイするのは、時間的に、また労力的にも大変。しかしICカードを使えば、ゲームオーバーになったところから、次回プレイ時は再開となる。データはゲームオーバー時・途中終了時に保存される。

目指せ！『NICE SHOT』

ここでは実際にコースに出て、ショットを打つ際の流れを追ってみよう。これさえできれば、ツアープロの仲間入りだ！

①方向を合わせる

まずは画面下部の方向切替ボタンをタッチして、ボールを飛ばす方向を慎重に定めよう。

画面右側のコース図、画面上部のピン方向、風向きを考慮してショット方向を決めよう。ただしショットには制限時間がある。落ち着いてプレイするのは結構だが、のんびりし過ぎはダメ。

②クラブを選ぶ

自打球からカップまでの距離は正確な数値が表示される。距離に合わせて最適なクラブが自動選択されるが、あえて選び直すのもプロらしい。

①②のポイント

方向・距離合わせのときは風向きをチェック。風があると打ったボールが流されたりするからだ。また、コース図上に表示されている赤矢印は、方向を示すだけでなく、飛距離も表している。

OBゾーン このゲームではオリジナルのゴルフコースに加えて、実在する二つのゴルフコースでのプレイを楽しむことができる。その二つのうち、上級者用の「St.Andrews」では、ゴルフ発祥の地であるとともに、全英オープン・ゴルフ選手権の開催地でもあるセントアンドリュースでのラウンドを体験できるぞ！　難易度はもちろん最上級だが、ゴルフ好きには夢のようなコースだ。

対戦モードは3種類！！

全国データ対戦

一人用モード。全国のプレイヤーが記録したライバルデータ(三名)と18ホールを周り、その成績を競う。

公式大会

ネットワークで配信された大会に参加し、全国のプレイヤーと成績を競うことができるモード。

店内対戦

店舗内の最大四人で行なう3ホールマッチ。ショットの残り回数は無く、全員が一斉に打ち、スコアを競う。

画面の見方

画面上のオブジェクトの操作はタッチパネル方式。モニターに直接指で触れて、さまざまな情報を確認しよう。

①ピン方向

グリーン上に設置されたカップ(穴)がどちらの方向にあるのかを示すマーク。このピンマークを指でタッチすると、キャラクターがぴったりピンの正面を向いてくれるぞ。

②コース状況

左側には現在プレイしているホール数、ティーグラウンドからカップまでのヤード数、規定打数(何打でPARなのか)などが表示されている。右側の矢印は、コース上の風の向きと、強さが表示されている。写真のように、矢印が左に向いているときは、ボールが横風を受けて左方向に流れることを表している。

③プレイヤー情報

コースを回るプレイヤーの情報。対象のプレイヤーの名前、順位、現在の打数、そのプレイヤーのボール位置が表示される。全国データ対戦ならば、全国のプレイヤーが記録したライバルデータが並び、店内対戦なら店舗内のプレイヤーが使うキャラクターの名前が表示される。

④視点切り替え

ビデオカメラマークのこのボタンを押すごとに、視点が通常の後方、上空、前方、グリーンの4種類のビューに切り替わる(グリーン上では3種類)。特に、アプローチの際、グリーンの傾斜を表す矢印を観察するために、この視点切り替えボタンを使うと便利だ。

⑤クラブセレクト

このボタンを押すことで使用するクラブを変更できる。1～9番のアイアン、サンドウェッジ、ピッチングウェッジなど用途に応じて変えていこう。

⑥残打数・TIME

ゲーム開始時に与えられた、ショットの残り回数。プレイ中に発生する課題をクリアすると増えることがある。TIMEは1打の制限時間。これがゼロになると残打数が1打減ってしまう。考えすぎには注意しよう。

⑦パワー＆インパクトゲージ

ショットパワー、インパクトのタイミングを表すゲージ。ゲージの目盛りはボールの飛距離を示す。飛ばしたい距離の数字の位置まで、パワーをためよう。

⑧コース図

コース全体を上空から見た縮尺図。目標とするカップの位置、グリーン、フェアウェイ、ラフ、バンカー、ウォーターハザードなどが一目で分かる。赤い矢印はプレイヤーキャラクターが向いている方向と、ボールの飛距離(ショットパワーの調整で矢印の長さは伸縮する)を示している。

⑨キャディ

プレイの進行を手助けしてくれるキャディさん(美女)のアドバイスが聞ける。ボールの状況によってアドバイスは変化するので、ショット前にはこのボタンをタッチして、コースの情報を集めよう。

⑩方向切替

プレイヤーキャラクターの向きを変える、つまりボールを飛ばす方向を切り替えるボタン。左右それぞれのボタンで、ボールを飛ばす方向を調整しよう。360度どの方向にも打てるので、カップと正反対などとんでもない方向にボールを飛ばすことも可能だ。方向切替ボタンは画面の左右両端に付いているが、どちらを使ってもボタンの性能に変化は無い。

⑪スペシャルショット

通常より飛距離を伸ばす、通常よりスピンがかかる、といった高性能なショットを使用するボタン。ただし、スペシャルショットの発動にはエナジーを消費するため、使用回数に制限がある。

⑫打点切替

ボールを打つ位置を切り替えて、ボールにスピンをかけるボタン。通常のショットとは別に、大きく分けてトップスピン、フェードスピン、ドロースピン、バックスピンを使用できる。

③スイング

ショットのパワー、インパクトのタイミングを決定する工程がスイングだ。コンパネのクラブスイッチを巧みに操り、ピンに向かってナイスショットを放つべし！

クラブスイッチを手前に引くことでパワーゲージ(黄色いゲージ)が増加。ゲージの下の数字はボールの飛距離だ。この数字を目安に、ショットパワーを調節しよう。

④パッティング

グリーン上のボールをカップに入れるパッティング。グリーン上の傾斜は矢印で表示されるので、傾斜を考慮に入れて方向とパワーを調節すればナイスイン！

パワーゲージの上にある緑色のゾーンがインパクトゲージ。左右に動いている黄色いマーカーが中心にくるタイミングでスイッチを放せば正確なショットが打てる。

OBゾーン ゴルフと聞くと、難しいスポーツと敬遠する人が多いかもしれないが、このゲームでは練習が必要な技術を抜きにして、風やホールの状態を読みきって思い通りのラウンドを展開するという、ゴルフ最大の面白さをたんのうできる。ゴルフ未体験の人にこそ、ぜひこの快感を味わってみてほしい。このゲームがきっかけで、ゴルフの道に目覚める人が現れるかも!?

The Best Graphic
～ベストグラフィック賞～

特に優れたグラフィックを持つ作品に贈られます。グラフィックがゲーム内容に適したものであるかも評価対象となります。

ディンプス/サミー
2D対戦格闘ゲーム
驚異のアニメーション技術で、だれもの度肝を抜いた。破れるコスチュームなど、特性を活かしたアイデアも秀逸。

AM2ディヴィジョン/セガ
ネットワーク対応カードアクションRPG
ジャパナイズされていない、「濃い方」のファンタジー様式。ち密に考証され、構築された様は、本物を思わせる。

AM2ディヴィジョン/セガ
ドライブゲーム
セガ独特の、彩度が高く乾いた絵柄が面目躍如。フェラーリの光沢と、澄んだ空気感を鮮やかに表現。

ノミネート作品

アルカディア大賞について

2003年10月1日から2004年9月30日までに日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その功績をたたえ表彰するもの、それが「アルカディア大賞」です。

ビデオゲームの制作に携わった多くの方々に感謝の意を表することを主旨として、秀でた作品を選出します。

制作者の方々には受賞をもって力とし、今後もより優れたビデオゲームを生み出していっていただきたいと考えております。

第五回という一つの節目となる今回。だれもが納得するような作品が大賞となるよう期待しております。

例年通りアルカディア大賞含め、各部門賞は読者諸氏による人気投票をはじめ、選考者によるノミネート作品と読者投票により決定致します。

多くの読者の皆さまからのご投票をお待ちしております。

2004年10月吉日
アルカディア編集部一同

激闘プロ野球 水島新司オールスターズ VS プロ野球

セガワウディヴィジョン/セガ
アクション野球ゲーム
3D化されながら、原作から抜け出してきたかのような水島キャラ。プロポーションや表情のそっくり度に脱帽。

ナムコ
育成対戦ゲーム
魅力的なデザインのドラゴンたち。またそれを取り巻くキャラクターにも雰囲気があり、いつしかプレイヤーは虜に。

AWARDS
第五回 アルカディア大賞

タイトー
対戦アクションゲーム
見た目の変化に終わりがちなアーケードゲームにおける育成要素。それを打ち破り、効力をともなった形で実装。

コナミ/コナミマーケティング
スポーツゲーム
リアルタイムオンライン対戦は、だれもが考えうるアイデアではあるが、それを現実のものにした功績は大きい。

ナムコ
育成対戦ゲーム
カード表面に印字するリライタブルステージの独自機能は便利。カードの記録内容が見た目で分かる。

カプコン
チームバトルアクションゲーム
新しい「覚醒」のシステム採用とともに、原作ファン感涙の演出がさらに充実。制作者の原作への愛を感じる。

コナミ/コナミマーケティング
プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスピデオゲーム
デフォルメされ、ハッタリの効いた小気味いいアニメーションで、格闘の持つダイナミックさを表現。

The Best Direction
～ベスト演出賞～

特に優れた演出を取り入れている作品に贈られます。ストーリー、デモ、世界観など、プレイを盛り上げる要素が評価対象となります。

AM2ディヴィジョン/セガ
通信対戦麻雀
役に応じて不必要なほど豪華なグラフィックと効果音がさく裂。目が点になるが、次第にそれ無しでは居られなくなる。

悠紀エンタープライズ/SNKプレイモア
2D対戦格闘ゲーム
CESAのレーティングでは無理竜なほどの残虐表現も、本作の一つのだいご味。久しくおとなしかったそれが復活。

ナムコ
育成対戦ゲーム
プレイヤーが感情移入できるかどうかは重要だが、ドラゴンの愛らしさ、勇猛さを思い入れたっぷりに表現。

株式会社マトリックス 代表取締役 大堀 康祐
株式会社メディアワークス 電撃PlayStation編集部 (吉田)
株式会社エンターブレイン Xbox編集部 編集長 松井
株式会社エンターブレイン ファミ通編集部 マクナマ吟
株式会社エンターブレイン ファミ通PS編集部
敬称略

OutRun2

AM2ディヴィジョン/セガ
ドライブゲーム
伝統のフュージョンを意識しつつ、今風チューンに。聴けばアクセルを踏み込む足に力がこもる危険な仕上がり。

ケイブ/AMI
縦スクロールシューティングゲーム
もはや切っても切り離せなくなったシューティングとテクノとの蜜月の関係を踏襲。勢いあるゲーム性ともマッチ。

ナムコ
チューニングレースゲーム
古代 祐三氏の手によるもの。と聞けば説明不要。原作のドラマチックな世界観をサウンドで表現。全曲書き下ろし。

The Best VGM ～ベストVGM賞～

特に優れた音楽効果を持つ作品に贈られます。ゲーム中に流れる曲だけでなく、効果音などすべての音的要素が評価対象となります。

Ollie King

アミューズメントヴィジョンディヴィジョン/セガ
スケートボードレーシングアクション
『J.S.R.』シリーズで有名な長沼 英樹氏プロデュース。ストリートカルチャー色が強く、密度の高い迫力のサウンド。

コナミ/コナミマーケティング
音楽シミュレーションゲーム
楽曲のクオリティの高さで定評のあるIIDXシリーズ。今作も、集大成的スタンスに違わぬ粒ぞろいの楽曲を収録。

各部門賞

審査部門について

選考者および編集部内で選定

- ■アルカディア大賞
- ■ベストインカム賞
- ■特別賞
- ■編集部特別賞

以下は読者投票にて決定

- ■読者人気大賞
- ■ベストキャラクター賞
- ■好きなメーカー賞

以下は選考者によるノミネート作品から読者投票により決定

- ■ベストグラフィック賞
- ■ベスト演出賞
- ■ベストVGM賞
- ■ベスト筐体賞
- ■新アイデア賞

部門賞投票方法

各部門にノミネートされた作品の中から、各賞に最もふさわしいと思う作品を各部門ごとに1作品選び、その番号をハガキに記入してください。詳しい応募方法は49ページをご覧ください。

ARCADIA

New Idea ～新アイデア賞～

特に新しいアイデアが盛り込まれているタイトルに贈られます。一つの作品にかかわるすべてが評価対象となります。

AM2ディヴィジョン/セガ
ネットワーク対応カードアクションRPG
タッチパネルとアナログレバーの組み合わせで、自由度の高い操作性を実現。技術的にてんこ盛りの内容。

タイトー
対戦アクションゲーム
「ゾイド」の頭部をあしらった、被視認性の高いデザインでアピール。雰囲気たっぷりでゾイドの世界へと誘う。

Quest of D

AM2ディヴィジョン/セガ
ネットワーク対応カードアクションRPG
革新的な筐体の採用のほか、D.NETでのeアイテムのトレーディングなど、新規性のある試みを数々実行。

BATTLE CLIMAXX!

コナミ/コナミマーケティング
プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオゲーム
プロレスが題材のゲームにある既成概念を根底から覆す発想の大転換で、新しいスタイルの遊びを提案。

BATTLE CLIMAXX!

コナミ/コナミマーケティング
プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオゲーム
カード読み取り部をスッと通す動作が、画面内のアクションとシンクロして気持ちいい。プレイ感に訴えるアイデア。

AM2ディヴィジョン/セガ
通信対戦麻雀
前作は『DOC2』筐体流用だったが、今作からオリジナル筐体に。通信対戦麻雀として最適化された作りとなっている。

Simuline
The Ultimate interactive Motion Simulator
韓国Simuline社による、汎用筐体として提供される初めての可動筐体。まだ実績は少ないが、大きな可能性を提示。

The Best Cabinet ～ベスト筐体賞～

専用、汎用を問わず、すべての業務用ビデオゲームの筐体の中で、特に優れたデザインや機能を持つ筐体に贈られます。

アルカディア大賞選考委員会

アルカディア編集部(松沼 友典)
…まちまちらいん(小山 祥之)
アミューズメント通信社 ケームマシン編集部(赤木 真澄)
株式会社アミューズメントシャーナル(アミューズメントジャーナル編集部 大島 武)
株式会社アミューズメント産業出版(桧貝 拓哉)
株式会社ビー アンド エノ(佐藤 隆之)

読者人気大賞

GUILTY GEAR XX #RELOAD

[illegible]ークシステムワークス／サミー

ゲームバランスを改善し、シリーズのカンフル剤として投下された作品。これによって対戦ツールとしての完成度を高め、圧倒的な支持を得ました。そして、昨年の読者人気大賞1位を獲得。その人気は、今なおとどまるところを知りません。

読者人気大賞について

読者の皆様に「最も優れているゲーム」と支持された作品に贈られるのが読者人気大賞です。読者人気大賞は読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。

今回の読者人気大賞ノミネート対象は、2003年10月1日から、2004年9月30日の間に発売された作品です。

今年の傾向について

今年は対象作品数が56。昨年の46と比較し、対象作品数は増えています。ちなみに、一昨年の対象作品は80。リリース数だけを見れば、昨年底を打って回復基調に乗った、といえなくもないでしょう。

セガ、コナミという業界を代表する2社が快調にリリースを重ねるのはいつも通り。サミー、アルゼという眠れる獅子が新フラットホームを抱えて、そろそろ本格稼働開始とばかりにタイトル数を伸ばすほか、タイトー、カプコンといった小休止を挟んだメーカーが復帰気味、といったことが影響しています。

タイトルの傾向は、多人数、カード、通信、といった特徴を持ったシリーズの続編が主流という、ここ数年の傾向を引き継ぐものです。

投票方法

ノミネート作品の中から「優れている」と判断されたゲームを3作品選び、1位から3位までの順位付けをして投票してください。集計時に各投票の1位を3ポイント、2位を2ポイント、3位を1ポイントとして加算します。そして、ポイントの最多獲得作品が、読者大賞の座に輝くことになります。すなわち、1位は3位の3倍有利ということになりますので、順位付けは熟考の上で決め、投票してください。

リストの見方

Ⓐ開発元／販売元
Ⓑ発売年月
Ⓒゲームジャンル
Ⓓゲームタイトル
Ⓔノミネート番号
Ⓕゲーム画面

01 通信対戦麻雀 闘龍門

Ⓐ悠紀エンタープライズ／ティー・ハイ・ジャパン
Ⓑ2004年9月
Ⓒネットワーク対戦麻雀ゲーム

簡易チャット機能と割れ目ルールを採用し、新規性を打ち出した。

読者人気大賞 ノミネート作品

ARUZE CORP.

アルゼ

01 通信対戦麻雀 闘龍門

Ⓐ悠紀エンタープライズ／ティー・ハイ・ジャパン
Ⓑ2004年9月
Ⓒネットワーク対戦麻雀ゲーム

簡易チャット機能と割れ目ルールを採用し、新規性を打ち出した。

アトラティーバ・ジャパン

ABLE CORP. LTD.

エイブルコーポレーション

04 新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi Paiパラダイス2 温泉に行こうよ

Ⓐアルゼ
Ⓑ2004年4月
Ⓒ[illegible]ラブコメ麻雀ゲーム

ストーリー分岐と、恋愛シミュレーション風システム搭載。好感度アップを目指す。

03 ドンちゃんパズル 花火でドーン！

Ⓐアルゼ
Ⓑ2003年[illegible]月
Ⓒ[illegible]パズル[illegible]

目押しと[illegible]判断で[illegible]はパニック。アルゼの強みを活かした作品。

02 ALECK BORDON ADVENTURE TOWER & SHAFT

Ⓐアルゼ
Ⓑ2003[illegible]
Ⓒアクションゲーム

ジャンプもしくはレバーの左右のみのシンプル操作。原点回帰の一作。

07 サムライスピリッツゼロ

Ⓐ悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
Ⓑ2003年10月
Ⓒ2D[illegible]ゲーム

[illegible]

SNK PLAYMORE

SNKプレイモア

06 大大革命

Ⓐシステムビット／エイブルコーポレーション
Ⓑ2004年6月
Ⓒカードゲーム

大富豪[illegible]ルールのテーブルゲーム。[illegible]ティ[illegible]登場人物が彩る。

05 CHAOS FIELD

Ⓐマイルストーン／エイブルコーポレーション
Ⓑ2004年6月
Ⓒ縦スクロールシューティングゲーム

[illegible]オーダーフィールド、カオスフィールド[illegible]の世界を戦い抜く。

カプコン

10 サムライスピリッツ零SPECIAL

Ⓐ悠紀エンタープライズ／SNKプレイモア
Ⓑ2004年3月
Ⓒ2D対戦格闘ゲーム

[illegible]の調整が施され、より対戦[illegible]バランスに。復活キャラも。

09 THE KING OF FIGHTERS 2003

ⒶSNKプレイモア
Ⓑ2003年12月
Ⓒ2D対戦格闘ゲーム

[illegible]キャラ[illegible]に人気集中。瞬時キャラを入れ替え可能な、マルチシフトが特徴。

08 METAL SLUG 5

ⒶSNKプレイモア
Ⓑ2003年11月
Ⓒアクションシューティングゲーム

[illegible]アクション[illegible]スライディング[illegible]、また、人型兵器が新たに登場。

ARCADIA AWARDS

ベストキャラクター賞

ベストキャラクター賞について

読者人気大賞ノミネート作品の中から最も読者の皆様の支持を得たキャラクターを決定し、その魅力をたたえる、それが「ベストキャラクター賞」です。

ベストキャラクター賞もまた、読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。

今年の傾向について

『GGXX』シリーズ、『アヴァロンの鍵』シリーズ、『KOF』シリーズ、コナミの音ゲー群、『Zガンダム・DX』由来のキャラクターは、例年通り手堅く支持を集めるでしょう。

数年来のシリーズもの以外で言及すべきキャラクターが居るのは、『ザ・ランブルフィッシュ』と『サムライスピリッツゼロ』、『サムライスピリッツ零SPECIAL』でしょうか。

前者は新シリーズということで、全員新顔。いずれも話題性のある新キャラクターを擁しているので、台風の目となりそうです。

『KOF 2003』、『エスプガルーダ』の新キャラクターの動向にも注目です。

前回1位のキャラクターは?

ロボカイ

(ギルティギア ゼクスシリーズ)

昨年の1位は、『GGXX #RL』で初登場のロボカイ。受賞に際してのサミー川口氏のコメントを借りると「なぜロボが一位?」……その実、近年類を見ない遊び心にあふれたキャラクターとして作り込まれており、それが支持されました。

投票方法

ノミネート作品の中から、一番好きなキャラクターに票を投じてください。1票1ポイントの単純加算で集計します。そして、ポイントの最多獲得キャラクターが、ベストキャラクター賞の座に輝くことになります。投票対象には、ゲーム内に登場するすべてのものが含まれます。なお、ベストキャラクター賞では、発表と同時に受賞キャラクターの読者イラストを掲載しています。ぜひキャラクターイラストの投稿を。2004年12月1日(水)必着。投稿規定はA-Fro同様です。(P166掲載)あて先はアルカディア編集部「ベストキャラクター賞イラスト係」までお願いします。

右：岡山県 甘菜保さん
左：愛知県 華ユリアさん

好きなメーカー賞

好きなメーカー賞について

読者人気大賞ノミネート作をリリースしたメーカーに投票、最多得票メーカーを「アルカディア読者に最も人気のあるメーカー」としてたたえる、それが「好きなメーカー賞」です。

本賞もまた、読者の皆様にご投票いただき、それによって決定します。

今年の傾向について

分社化していたセガが再び一つに結束し、票が分散することが無くなった、というのが一番大きな変化。票の集中で、格段のランクアップは目に見えています。

SNKプレイモア作品を販売していくことになり、なおかつセガをも傘下に入れ、勢力を大きく広げたサミーに、どれほど票が集まるかも気になるところです。

昨年に引き続き、タイトルリリース数が多いコナミが3年連続1位獲得するのか、ということも、今回の「好きなメーカー賞」の関心ごとでしょう。

前回1位メーカーは?

KONAMI

(コナミ株式会社)

コナミ株式会社 服部明美氏

アルカディア大賞2位、ベストアイデア賞1位となった『QUIZ MAGIC ACADEMY』、読者人気大賞3位の『pop'n music 10』ほか、人気作を多数送り出したことへ、惜しみない賞賛が贈られました。

昨年、一昨年と2年連続の1位を達成しています。

参考資料：ゲームメーカー別リリース状況(2003.10.1~2004.9.30)

発売元メーカー名(開発元メーカー名)	作品数
コナミマーケティング(コナミ)	11
セガ	11
タイトー(サイバーフロント/サクセス/スコーネック/アイキ/トライアングル・サービス)	9
サミー(IGS/ディンプス/SNKプレイモア)	5
SNKプレイモア(総記エンタープライズ)	4
カプコン(ミッチェル)	4
ナムコ	4
アルゼ	3
エイブル(マイルストーン/システムビット)	2
アトラティーバ・ジャパン(総記エンタープライズ)	1
AMI(ケイブ)	1
PIC(アリカ)	1
フィルモア(GameVision)	1

投票方法

ノミネー……会社の中から、一番好きなメーカー1票投……ください……加算で集計します。そして、ポイントの最多獲得メーカー……賞」の座に輝くことになります。投票対象の選定基準……のフィーリングで決めてください。「好きなゲー……」な理由はもちろん「給料がいい」などでもOK。

投票要項

読者の皆様にアルカディア大賞へ参加していただく際に、いくつかの注意点があります。

- ●投票には、本誌当月号200ページに綴じ込まれている専用はがき「第五回アルカディア大賞投票用紙」をご利用ください。専用はがき以外での投票は無効となります。
- ●投票用紙は記述式となっております。黒のボールペンで分かりやすく記入してください。
- ●設問にはすべてご回答をお願い致します。
- ●今回のアルカディア大賞は、2003年10月1日から2004年9月30日に発売されたゲームを対象にしています(JAMMA機械基準に準拠していないものは除いています)。万が一これらの条件を満たしていながらノミネート作品としてリストに掲載されていないものがありましたら、そのタイトル名を記入してください。

投票は、平成16年12月1日着分までを有効とさせていただきます。

アーケードニュースアナライズ

めっきり肌寒くなってきた今日このごろ。今月は、後3週間と迫ったゲームの日のコアイベントから、ナムコファンは感涙モノの"見る"サントラのリリース情報、果てはフェロモンコントラの来襲!? など盛りだくさんの情報をお届け。最後まで読まないと損をすること間違い無し!?

Event

ゲームの日10周年を記念して全国でコアイベント開催！

11月23日(火)はみんなでゲームの日を盛り上げよう！

http://www.aou.or.jp/

仕事や勉強の尊さを自覚しながら、ゆとりある遊びとしてのゲームを楽しみ、ゲームと生活との調和が感じられる日。そのような意味を込めて11月23日、勤労感謝の日が「ゲームの日」に制定されてから早10年。ゲームの日は今年で10周年を迎える。それを祝して、今年のゲームの日は東京、札幌、博多の三カ所で大々的にイベントが行なわれるぞ！　内容は、三カ所とも一般のイベントスペースに、メーカー各社のゲームが展示され、それらが無料で楽しめるというもの。

本誌読者にはおなじみ、AOUのマスコットキャラ、ゲーミィ。10周年を記念した今回のビッグイベントでその知名度が揺るぎないものになるかも!?

去年の11月23日に開催された、第9回ゲームの日コアイベントの告知ポスター。扉座の人気役者、山中たかシ氏による軽妙な進行が、普段あまりゲームをしない家族連れなどにも好評を博していたぞ。果たして今年はどんなイベントが待っているのだろうか？

昨年のゲームの日には、セガ、ナムコ、コナミ、タイトー、サミー、アトラスという名だたるメーカーの作品をフリープレイで遊ぶことができた。今年の協賛社は残念ながら現時点(2004年10月中旬)ではまだ未定だが、普段あまりゲームをしない層までもが大勢訪れるこのイベント、今年もラインナップには期待してよさそうだ。11月23日(火)はみんなで参加してゲームの日をより一層盛り上げよう！

ゲームの日コアイベント

開催日：2004年11月23日(火)

開催場所：東京、札幌、博多

- 東京
  JR東京駅・八重洲中央口コンコース
  イベントスペース
- 札幌
  JR札幌駅・西コンコースイベント広場
- 博多
  ゼファ(天神／ソラリアプラザビル1F)

開催概要：上記の各イベントスペースにて、協賛社による作品がフリープレイで遊べるぞ！　ほかにも豪華賞品が当たる来場者アンケートなどイベントが盛りだくさん！　詳細は下記、AOU公式ホームページにて。

http://www.aou.or.jp/

※写真は2003年東京会場のものです。

Release

"観るサントラ"第2弾はナムコット編！

http://www.webcity.jp

曲と、それに合った映像により、目と耳の両方で楽しむことができる斬新な「"観る"サントラ」の第2弾がいよいよ登場！

今回はナムコット時代のナムコタイトルにスポットを当てた「ナムコット編」。『ゼビウス』、『ドルアーガの塔』などのアーケードでおなじみの名作が目白押しだ！

また、映像特典として「メドレーダイジェスト」を収録している。『リッジレーサー』などで知られる相原"J99"隆行氏によるアレンジメドレーが楽しめるので、こちらも要チェック！

家庭用で、アーケードでと最近新作の話題にこと欠かない『ドルアーガの塔』。この機会に原点に触れてみてはいかが？

ファミコンミュージックDVD ～ナムコット編～
SDDV-00027／メディア：DVDビデオ／収録時間：約110分／制作、発売元：サイトロン・デジタルコンテンツ／定価：5,040円(税込)／発売日：2004.10.20 ON SALE

収録タイトル一覧

- ギャラクシアン
- パックマン
- ゼビウス
- マッピー
- ギャラガ
- ディグダグ
- ワープマン
- ドルアーガの塔
- バトルシティ
- スターラスター
- ディグダグII
- バベルの塔
- ワルキューレの冒険 時の鍵伝説
- スカイキッド
- メトロクロス
- ドラゴンバスター
- ファミリージョッキー
- ファミリーサーキット
- 妖怪道中記
- カイの冒険
- 源平討魔伝
- ローリングサンダー
- ドラゴンスピリット 新たなる伝説
- ケルナグール
- マッピーキッズ

PRESENT!

サイトロン・デジタルコンテンツ様から、『ファミコンミュージックDVD ～ナムコット編～』を2名様分頂きました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

『GGXX』ドラマCDアフレコ突撃リポート！

http://www.team-e.co.jp/

11月17日(水)に発売される、ギルティギア ドラマCDの第2弾、「NIGHT OF KNIVES Vol.2」のミニドラマのアフレコ現場にお邪魔してきたぞ！ 今回、収録されるミニドラマは家庭用「ギルティギア 閼」のオリジナルキャラクター、A.B.A.(アバ)のエピソード。スレイヤーの昔語りというスタンスで、彼女と意思を持った斧、パラケルスの物語が語られる。A.B.A役の滝本みかさんいわく、「A.B.A.は、外見は少し恐いかもしれないけど、かわいらしい性格をしたキャラクター。そんなところに注目してもらえたらうれしいです」とのこと。これを聞けば、A.B.A.が使いたくなること間違い無し!? ギルティファンは要チェックだ！

「A.B.A.の激しやすい性格は自分にちょっと似ているかもしれません(笑)」と滝本さん。万が一怒らせでもしたらパラケルス級の一撃が飛んでくる!?

PRESENT! ティームエンタテインメント様から、出演されている声優さんのサイン入り「ギルティギア イグゼクス」ドラマCD「NIGHT OF KNIVES Vol.1」を5名様分頂きました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

フェロモンコントラ、エンターブレインを襲撃!?

http://www.konamityo.com/neocontra/

2004年10月、美しい二人の女戦士がエンターブレインを襲撃……と思いきや、おもむろに取り出したのは何とゲームソフト!? 実はこの二人、11月3日(水)に発売されるプレイステーション 2専用ソフト、『ネオコントラ』に出てくる敵組織の司令官。今回は同ソフトのプロモーションも兼ねて、モデルの菅谷はつ乃さん(写真右)と鈴木あゆさん(写真左)がフェロモンコントラに扮してエンターブレインを訪問したのだ。

なお、発売日にも秋葉原にて店頭イベントを行なうとのこと(詳細は上記HPを参照)。こんな指揮官になら、地獄にたたき落とされてもいいかも!?

フェロモンコントラに果敢に立ち向かうも、銃撃を受けて散華する編集U野。実はどことなくうれしそうなのは気のせい!?

PRESENT! コナミ様から、プレイステーション 2専用ソフト『ネオコントラ』を3名様分いただきました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Release

こなみるく11月の新製品情報！

http://www.konamilk.com/

こなみるくから、11月に発売されるの新製品情報をお届けしよう。まず11月20日(土)に『ポップンミュージック』の2005年カレンダーが2,100円(税込)で、11月27日(土)に『クイズ マジックアカデミー』からセリオスのキーホルダーと、『beatmania II DX』のサイレンのキーホルダーがそれぞれ924円(税込)で発売されるぞ！

また、現在(2004年10月中旬)、こなみるくでは、去る9月24日(金)～9月26日(日)にかけて開催された、東京ゲームショーの会場のみで販売していた限定グッズを絶賛発売中！ 『ポップンミュージック』卓上カレンダーを始め、今しか手に入らないレアなグッズを多数販売しているぞ！ ちょっとでも気になったら、売り切れる前に近くのこなみるくへ行ってみよう！

上の写真がA2版の2005年カレンダー、左が限定品の卓上カレンダーだ。卓上版の方はレアグッズなだから、A2版のカレンダーともどもゲットするしかない!?

PRESENT! コナミ様から、今回紹介したキーホルダー2種類を2名様ずつ、『ポップンミュージック』2005年カレンダーを1名様分頂きました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

1,000万人記念キャンペーン実施中！

http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

オープンから8年、ついに東京ジョイポリスは累計入場者数が1,000万人を突破します！ それを記念して、いま東京ジョイポリスでは記念キャンペーンを実施中！

お名前に「千」「せん」の字が付く方は入場が無料になります！ ご入場いただいたお客様がどなたでも応募できるプレゼントキャンペーンもあります！ 1等は何と北海道グルメ&スキー旅行という豪華さです！

ほかにも、メダル貸し出し機ご利用の際に色付きのメダルが出てきたら色に応じた枚数をサービスしたり、前売り券でご入場いただくとサービス券や抽選券を進呈するなど、1,000万人目になれなくてもお得なイベントがいっぱい！ そんな東京ジョイポリスにみんなでGO！

「ねらえ！入場者1,000万人目」キャンペーン
期間:2004年10月16日(土)～11月30日(火)
☆期間中はお得なイベントが盛りだくさん！
詳細は東京ジョイポリスHPにて
http://sega.jp/joypolis/tokyo.html

PRESENT! セガ様から、東京ジョイポリスのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

Event

アイスクリームシティ秋の新メニュー！

http://www.namco.co.jp/tp/

秋……食欲の秋、天高く馬肥ゆる秋。そんな天馬ですら肥えるほどいっぱい食べてしまうものは何じゃ？ それはアイスクリームにほかならないのじゃ！

ナムコ・ナンジャタウンでは、11月10日(水)から、アイスクリームシティに新メニューが追加されるんじゃ！ 抹茶アイスにかぼちゃ、ロイヤルジャスミンミルクティーが絶妙なハーモニーを奏でる「茶・チャ・cha」や、一流パティシエが作る絶品アイス「デセールプレート」、焼き立てのパンの中にジェラートが入った「ホットサンド ジェラート」など、秋の味覚がてんこ盛り！ 今年の秋は、暖かい室内で冷たいアイス……という最高のぜいたくを味わってみてはいかがかな？

いくらおいしくても、叫んではダメなんじゃ！

PRESENT! ナムコ様から、ナムコ・ナンジャタウンのパスポートを5組10名様分いただきました。詳しい応募方法は、58ページの読者プレゼントコーナーをご覧ください。

2004年9月1日～9月30日集計分

ARCADIA DATA BASE
アルカディア データベース

ビデオゲームランキング

14位 TRIZEAL

今月の初登場14位は『トライジール』。制作は『トゥエルブスタッグ』のトライアングル・サービス。このところおとなしいシューティング業界だが、開発者の熱意が無くなったわけではない。一躍活気付ける起爆剤になるか？

メーカー	トライアングル・サービス／タイトー
ポイント	33.8

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX（発売元・バンプレスト 開発 販売元・カプコン）	219.7
2	THE KING OF FIGHTERS NEOWAVE〈SNKプレイモア／サミー〉	173.2
3	Virtua Fighter4 Final Tuned〈セガ〉	131.0
4	WORLD SOCCER Winning Eleven Arcade Game Style〈コナミ／コナミマーケティング〉	71.8
5	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ（発売元・バンプレスト 開発 販売元・カプコン）	59.2
6	ぷよぷよフィーバー〈セガ〉	50.7
7	GUILTY GEAR XX #RELOAD THE MIDNIGHT CARNIVAL〈アークシステムワークス／サミー〉	46.5
8	兎 -野性の闘牌- 山城麻雀編〈童／タイトー〉	45.3
9	TETRiS THE GRAND MASTER2 THE ABSOLUTE PLUS〈アリカ／クロスノーツ彩京〉	42.3
10	ホットギミック インテグラル〈クロスノーツ彩京〉	40.3
11	STRIKERS 1945 PLUS〈クロスノーツ彩京／SNKプレイモア〉	38.0
12	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONARIRE FIGHTING 2001〈カプコン〉	37.8
13	Power Smash〈セガ〉	35.1
14	TRIZEAL〈トライアングル・サービス／タイトー〉	33.8
15	HYPER STREET FIGHTERⅡ The Anniversary Edition〈カプコン〉	31.8
16	新スーパーリアル麻雀シリーズ Hi☆Paiパラダイス2 温泉に行こうよ！〈アルゼ〉	30.8
17	Power Smash 2〈セガ〉	29.6
18	天地を喰らうⅡ -赤壁の戦い-〈カプコン〉	27.6
19	VIRTUA STRIKER 3〈セガ〉	26.9
20	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR〈ビデオシステム／ビスコ〉	26.7

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

ビデオゲームランキング（コックピット・アップライト）

1位 Quest of D

ネットワーク＋カードシステムにアクション性を加味した、セガ（AM2ディヴィジョン）ならではの作品。ネットワーク経由で追加されるデジタルカードなど新機軸の要素もあり、末長い展開に期待したい。

メーカー	セガ
ポイント	182.8

順位	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	Quest of D〈セガ〉	182.8
2	麻雀格闘倶楽部3〈コナミ／コナミマーケティング〉	174.5
3	WORLD CLUB Champion Football SERIE A 2002-2003 Ver.2.0〈セガ〉	133.0
4	Dragon Chronicle 伝説のマスターアーク〈ナムコ〉	116.3
5	太鼓の達人6〈ナムコ〉	115.3
6	セガネットワーク対戦麻雀 MJ2〈セガ〉	108.0
7	drummania10thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	103.9
8	頭文字D ARCADE STAGE Ver.3〈セガ〉	103.6
9	アヴァロンの鍵 VER.1.30 混沌の宴〈セガ〉	74.8
10	pop'n music 11〈コナミ／コナミマーケティング〉	70.6
11	BATTLE CLIMAXX！〈コナミ／コナミマーケティング〉	49.9
12	QUIZ MAGIC ACADEMY〈コナミ／コナミマーケティング〉	45.7
13	TIME CRISIS 3〈ナムコ〉	41.6
14	BATTLE GEAR 3 Tuned〈タイトー〉	30.1
15	スリルドライブ2〈コナミ／コナミマーケティング〉	29.1
16	CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"〈セガ〉	25.9
17	THE HOUSE OF THE DEADⅢ〈セガ〉	24.9
18	GUITARFREAKS11thMIX〈コナミ／コナミマーケティング〉	20.8
19	beatmaniaⅡDX 10th style〈コナミ／コナミマーケティング〉	13.5
20	TIME CRISIS 2〈ナムコ〉	12.5

※ランキング中のタイトルが赤いものは今年の作品でランキング初登場のタイトル。

協力店舗一覧

店舗名	住所	電話
アドアーズ サンシャイン店	東京都豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F	☎03-3971-9601
アドアーズ 渋谷店	東京都渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1ビル1～4F	☎03-3496-5856
アドアーズ 八王子店	東京都八王子市東町11-3 センチュリーステーションビルB1～4F	☎0426-48-1288
アドアーズ 町田店	東京都町田市原町田6-21-25 大正堂第2ビル1～4F	☎042-724-1477
アドアーズ ミラノ店	東京都新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO1～3F	☎03-3200-0884
大久保アルファステーション	東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル	☎03-5330-8595
釧路スガイ・ゲームブルプル	北海道釧路市北大通6-1-2-2	☎0154-22-8670
ゲームプラザキューティー	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F	☎06-6357-6677
スガイ24	札幌市北区北23条西4丁目2-39	☎011-757-8540
セガワールド静岡	静岡県静岡市七間町4-2 静活プラザビル2F	☎054-252-3591
セガワールド高山	岐阜県高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
天神GIGO	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F	☎092-724-5971
チャレンジャー追手門店	大阪府茨木市西安威1-5-21	☎072-643-4444
トライアミューズメントタワー	東京都千代田区外神田4-3-10 中村ビル	☎03-5295-2345
ミルカトル加納店	和歌山県和歌山市加納319-1	☎073-476-3033

アルカディア読者のゲーセンデビュー

今月の月替わりアンケートは「ゲーセンに通い始めた年齢とゲーセン歴」というもの。お題の通り、何歳からゲーセンに行き始め、そのキッカケとなったゲームは何か、などの調査だ。

早速、ゲーセンに通い始めた平均年齢を見てみると、男性が12.3歳、女性が13.4歳。ともに中学生デビューと思われる。そして、読者のゲーセン歴は男性が9.8年、女性が4.7年と大きく開いている。これは露骨に読者の年齢を反映しているためであり、先のデビュー年齢＋ゲーセン歴が読者の年齢と見て間違い無いだろう。

さて、ではそのキッカケとなったゲームは何か。男女共に人気が高いのは『THE KING OF FIGHTERS』シリーズだ。男性では1位、女性でも2位の存在。多くの少年少女をゲーセンに導いた功績は称賛に値する。また、女性で1位、男性でも5位、そして大型筐体モノでは男女問わず第一位の『pop'n music』シリーズも人気が高い。

次いで平均値として人気が高いのは、『GUILTY GEAR X』シリーズだ。特にリリース時期は先の女性読者のゲーセン歴と概ね符合する部分もあり、近年のヒットゲームといえるだろう。

■ゲーセンに通い始めた年齢とゲーセン歴

	通い始めた年齢（平均）	ゲーセン歴（平均）
男性	12.3歳	9.8年
女性	13.4歳	4.7年

■ゲーセンに通うきっかけになったゲーム

【男性】

順位	タイトル	ポイント
1	THE KING OF FIGHTERSシリーズ	120.3
2	STREET FIGHTERシリーズ	116.2
3	餓狼伝説シリーズ	91.3
4	GUILTY GEAR Xシリーズ	83.0
5	pop'n music シリーズ	74.7
6	VAMPIREシリーズ	62.2
7	Virtua Fighterシリーズ	53.9
8	Final Fight	41.5
9	beatmania㊣DXシリーズ	33.2
10	Dance Dance Revolutionシリーズ	20.7

【女性】

順位	タイトル	ポイント
1	pop'n music シリーズ	161.9
2	THE KING OF FIGHTERSシリーズ	142.9
3	GUILTY GEAR Xシリーズ	133.3
4	サムライスピリッツシリーズ	114.3
5	Dance Dance Revolutionシリーズ	95.2
6	STREET FIGHTERシリーズ	76.2
7	beatmania㊣DXシリーズ	57.1
8	Drummania シリーズ	47.6
9	VAMPIREシリーズ	38.1
10	ぷよぷよシリーズ	28.6

今回の取材地
東京都新宿区
「歌舞伎町」

首都圏探索隊が、眠らない街へ潜入！

ゲームセンターマップ

今回の取材エリアは"不夜城"新宿歌舞伎町！　映画や飲食をはじめとする、さまざまな娯楽が溢れる日本一の繁華街には、たくさんのゲーセンがひしめいているのだ。

※記事中のデータは、取材を行なった10月上旬の内容によるものです。　イラスト：斉藤コーキ

ゲセマプ探検隊名簿

全国広域捜査隊

柵太郎隊長

10月末日現在でゲセマプ探検隊が未踏破の都道府県は19！　皆さまからのゲーセン情報を基にして、一刻も早く全国制覇したいと思います！

＆ぅ隊員

諸事情から、なかなかリニューアルできないゲセマプですが、首を長くして待っていただけるとありがたいです。……ホント申し訳ない。

首都圏捜索隊

塚原隊員

めっきり冷え込んできた今日このごろ。予想通り風邪をひき、寝込む→回復→また風邪をひく、という永久コンボにハマりました。

岩下隊員

『Quest of D』に興味津々な新米冒険者。とりあえずスターターパックを購入したが、忙しさとあまりの人気にいまだプレイできずにいる……。

眠らないゲームセンター

新宿オスローバッティングセンター

●東京都新宿区歌舞伎町2-34-5
☎03-3208-8130
●営業時間:10:00〜7:00

岩下「1日6回行なわれるホームラン競争では、景品目的のお客さんがヒート！」
川俣「スロットは夜でも満席になるとか」

駐車場にまで溢れるゲーム機の数々。珍しい光景だ。

スタッフより
テレビやドラマにたびたび登場する、日本一有名なバッティングセンターです。夜がふけるほど熱気が増す当店をヨロシク！

1階はプライズ。2階はバッティングや、大型筐体＆スロットだ。

メダルゲームのメッカ

アドアーズ　ミラノ店

●東京都新宿区歌舞伎町1-29-1
☎03-3200-0884
●営業時間:10:00〜1:00

川俣「ゲーセンに本格的にメダルゲームを導入した、日本初のお店だそうです」
岩下「大型競馬ゲームが四つもあるよ！」

人気メダルゲーム『ボーナススピンZ』が13台も並ぶ。

スタッフより
ビギナーからベテラン＆マニアまで、どなたでも楽しめるお店です。スタッフは皆メダルゲームに精通。気軽にご質問ください。

1階はプライズ、ビデオ、音ゲーなどが並ぶ。2〜3階はメダル一色。

http://www.adores.jp

歌舞伎町でカードゲームをやるなら！

新宿プレイランドカーニバル

●東京都新宿区歌舞伎町1-20-1
☎03-3208-0125
●営業時間:10:00〜1:00

川俣「大人気の『Quest of D』をはじめ、『アヴァロン』や『バトルクライマックス』、そして『WCCF』など、カードゲームがとにかく充実してますね〜」
岩下「最新機種ばかりかと思えば、レトロゲームもあるよ！　死角無しですな」

1階はプライズやシール機、メダル。2階にはビデオゲームや各種カードゲームが並ぶ。

スタッフより
ゲーム機の設置台数は、歌舞伎町で一番！　プライズや音ゲーなど、あらゆるジャンルのゲーム機を取りそろえております。特にネットワークゲームの豊富さは、他店には負けません!!　ぜひご来店ください。

新作の入荷はかなりの早さ。『Quest of D』は、歌舞伎町で一番早く入荷したとか。

新宿歌舞伎町というと、ちょっと怖い場所……というアングラなイメージが付きもの。しかし、今回取材したゲーセンの店員さん曰く「現在はとても安全になりましたよ」とのこと。お店によっては目の前に交番があるので、トラブルなんてほとんど起きないそうだ。小説や映画で培われたイメージは、もはや時代遅れなのか？

アイコン情報　格 格闘ゲームが盛んな店　音 音楽ゲームが盛んな店　メ メダルゲームが多い店　安 全般的に料金設定が安い店　レ レトロゲームが充実している店　プ プライズが充実している店　写 シール機が充実している店　札 カードゲームが充実している店　A アルカディアクーポン加盟店

レトロゲームならおまかせ！

ハイテクランドミカド

●東京都新宿区歌舞伎町1-28-1
☎03-3209-0039
●営業時間:10:00～24:00

川俣「1階の『スターブレード』は、地方からお客さんが来るほどの人気だとか。あ、『クレイジークライマー』も発見！」

4階には期間限定のレトロゲームもやり逃すな！

●スタッフより
レトロゲームフロアには、現在25台を設置。まだまだ増量の予定です。新作では『Zガンダム DX』の対戦が連日熱いですね。

2～4階がビデオゲーム。上の階へ行くほどレトロになっていくぞ。

http://www.sega.jp/location/

歌舞伎町一明るいゲーセン

タイトーイン301

●東京都新宿区歌舞伎町1-21-7
☎03-3200-8085
●営業時間:10:00～24:50

岩下「照明は明るめ、しかもスペースがゆったりとられていて落ち着くなあ」
川俣「大人のお客さんも多いですね」

メダルゲームが充実。広い空間でゆっくり遊べる。

●スタッフより
当店のウリは、何といってもメダルです。映画の待ち合わせ、そして帰りにでも、気軽にお立ち寄りください！

出入り口は二つあり、劇場前広場側がメイン。通りから見付けやすいぞ。

対戦ゲーマーにオススメ！

新宿ゲームオスロー

●東京都新宿区歌舞伎町1-22-7
新宿第一オスロービル1、2F
☎03-3209-5517
●営業時間:10:00～1:00

川俣「『VF4FT』や『KOF ネオウェイブ』など、格闘ゲームの対戦が熱いですね。常連さんも多いです」
岩下「8台ある『Zガンダム DX』の対戦が、とても白熱していたのが印象深い。対戦相手に困らないのはイイネ！」

●スタッフより
1階はプライズ、2階は格闘ゲームが中心です。ビデオゲームはオール50円！　『鉄拳5』など、11月以降に登場する新作も続々入荷予定ですので、ご期待ください！

2階は対戦ゲームのメッカ。夕方から閉店間際まで、猛者たちの熱気が満ちている。

スロットゲームの入荷は最速！

フロンティアランド歌舞伎町店

●東京都新宿区歌舞伎町1-22-7
☎03-3209-6521
●営業時間:10:00～1:00

岩下「『梅松』や『サブちゃん』など、人気のスロットゲームが勢ぞろいだな」
川俣「『VF4 FT』の対戦も熱いですよ！」

『北斗の拳』『吉宗』など、人気のメダルスロットもある。

●スタッフより
店舗こそ小さいですが、ビデオゲームとスロットは最新機種を取りそろえております。心よりご来店をお待ちしております。

13時から22時までの間は『VF4FT』が2プレイ100円で遊べるぞ。

朝まで『アヴァロン』！

新宿カーニバルプラザ

●東京都新宿区歌舞伎町1-18-5
白馬車ビル
☎03-3209-5014
●営業時間:10:00～24:00

川俣「週末は3～4階が朝5時まで営業。『アヴァロン』をとことん遊べます」
岩下「始発待ちに最適ですなあ」

3階には休憩スペースもある。心遣いがうれしいね。

●スタッフより
プライズコーナーは人気景品や新景品が続々登場！　他店よりも取りやすくしていますので、どんどんゲットしてください。

1階はプライズやシール機、2～3階はビデオ、4階はビリヤードだ。

歌舞伎町で上海を遊ぶなら

アドアーズ　シオン店

●東京都新宿区歌舞伎町1-18-3
B1～3F
☎03-3200-5410
●営業時間:10:00～24:00
10:00～1:00（金・土・祝前日）

岩下「『上海』シリーズや『中國龍』など、雀牌パズルが無茶苦茶充実!!」
川俣「『麻雀格闘倶楽部3』も人気です」

プライズコーナーもかなりの充実っぷり！

●スタッフより
ビデオゲームは1プレイ50円！　新作もたっぷり遊べます。格闘とパズルゲームのラインナップには自信があります！

1階のプライズはカップルや女性客で賑わう。新景品の入荷も早い

http://www.adores.jp

ゆったりまったり遊ぼう

イエストロン

●東京都新宿区歌舞伎町1-23-14
☎03-3200-5556
●営業時間:10:00～23:45
10:00～24:45（金・土）

岩下「シール機の『花鳥風月2』や『イヴ』を目当てに訪れる女性客が多いな」
川俣「カップル限定サービスがスゴイ！」

『MJ2』と『ドラゴンクロニクル』が人気の的。

●スタッフより
ゆっくり遊べるのが当店の自慢。豊富な景品、新作ゲームを取りそろえて、お客さまのご来店をお待ちしております。

実は本誌のハイスコア集計で『アウトラン2』の全一プレイヤーを輩出。

http://www.metro-net.co.jp/~yestron/

映画を見るならプライズも！

とれとれ市場

●東京都新宿区歌舞伎町1-18-1
☎03-3208-7788
●営業時間:10:00～1:00

岩下「歌舞伎町は比較的ビデオゲームやメダルゲームに力を入れている店が多いので、プライズ専門店は珍しいな」
川俣「カップルや女性客でも入りやすそうですね。大阪や岡山などにも、チェーン店がたくさんあるそうですよ」

●スタッフより
当店はプライズゲーム専門店です。ビデオゲームはありませんが、景品の取りやすさと新しさには自信があります。ぬいぐるみの好きな方は、ぜひご来店ください。

赤と白の、大きな店名が目印。セントラルロード沿いにあるため、とても目立つぞ。

歌舞伎町はゲーセンが密集している激戦区。それだけに、お店ごとのウリがハッキリしているので、まずは本記事を手にハシゴしてみることをオススメします。今回紹介したお店は、すべて徒歩で簡単に行ける距離にあるので、移動に時間を取られることもありません。自分の気に入るお店がきっと見付かるハズです。さすれば後は……遊び倒すのみ！

アルゼ株式会社
開発本部 特機開発部
部長

松野 雅樹

まつの・まさき

生年月日：1963年（昭和38年）2月21日生
出 身 地：広島県呉市
学　　歴：1985年3月　明星大学理工学部機械工学科卒
職　　歴：1985年4月　(株)セガ・エンタープライゼス入社 第2研究開発部
1988年　(株)セガ・エンタープライゼス 第4研究開発部 課長
1996年　〃　AM第4研究開発部 副部長
1997年　〃　AM第4研究開発部 部長
1999年　〃　AM関連開発部 部長
2000年7月　アルゼ株式会社入社　AM開発部 部長
2003年　アルゼ株式会社　特機部 部長
2004年　〃　特機部開発部 部長（現職）
趣　　味：カートレース　モーターレーシング全般

していきたい。

ベースの新基板「AP-3」は、特に発表が無かったのはなぜでしょうか?

松野　現段階では積極的に打ち出してはいません。それは、Linuxを使うと公開の義務があり、そこに起因するからです……。

――公開の義務とは?

松野　Windowsでいうと、Windowsのソフトウェアを構成するすべての部分を公開しなければいけないんです。通常のソフトの場合は、実行ファイルの状態でメディアに焼かれて、商品として発売されます。

しかし、Linuxを使って制作した場合は、どのような使い方をしてもいいけれど、その代わり開発段階のソースコードまで公開し、すべてをオープンにする義務があるんです。

アルゼが使う場合でも当然Linuxをそのまま使うのではなく、アーケードゲームに適するようにカスタマイズを施します。ファイルサイズを小さくしたり、不要な機能を削除したり、新たにドライバを作る必要もあります。

本当は幅広くサードパーティーを募集したいんです。しかし、広く募集するからには、それに対してサポートしなければならないという義務もあります。現時点では、我々の内部の体制も他社をサポートできるほど整っていないというのが実情です。

ですから、サードパーティーのお話も、少しずつ展開していきたいと思っております。

――では、今後他社が使用・販売するかもしれないわけですが、「AP-3」は他社の汎用筐体に対応できるプラットフォームとしても想定されているのですか?

松野　現在アルゼが発売している筐体にはAP-3が入るようになっています。これは、AMショーに出展したタイトルも、前述の「頭脳に汗かくゲーム」シリーズも、同じプラットフォームで稼動しています。

また、現時点では考えていませんが、技術的には、他社筐体にも使用することはできますね。

――今後のリリース予定を教えてください。

松野　軌道に乗り始めたら、年間、新規タイトルを3本ぐらい発売することを予定しています。例えば『ダイダロスの迷宮』の続編などは、新規タイトルに含まずにという意味です。

――最後に、読者へ一言お願いします。

松野　アルゼという名前は、まだまだアーケードゲーマーの皆さんにはなじみが浅いかもしれませんが、まずメダルゲームやネットワークゲームを中心に面白いゲームを作っていこうと考えています。

アルゼはカジノ向け製品の企画開発をしながら、ゲームも作っているという、世界でも珍しい会社です。そのノウハウを活かした、アルゼならではの面白さというものを今後どんどん世に出していきますので、どうか皆さん、よろしくお願い致します。

（敬称略　2004年9月アルゼ本社にて）

AP-3

オープンソフトウェアの「Linux」が搭載された、アミューズメント業界では初となるシステム基板の名称が「AP-3」。いわゆる、マザーボードのことだが、最大の特徴は一般的なPCでもゲーム開発が可能で、随時アップデートもできる仕様になっているということだ。

すでに発売されている、シングルメダルの汎用筐体「Millenary」シリーズに採用されており、発売予定の『バトルマリンアーケード』、『雀鳳道』、『ダイダロスの迷宮』以降、すべてのゲームに「ぷらっとネット」筐体が使用され、「AP-3」で供給されていく。ほかにも、省スペース汎用筐体「スリムストリート」なども対応している。

「頭脳に汗かくゲーム」シリーズと銘打たれたシングルメダルシリーズ『シークファイブ』『ハードクライマー』『セットライン』などにも「AP-3」が採用されている。

これらは、ただリールを回すだけのゲームではなく、非常に戦略性が高くゲーマーでも納得できる遊びになっている。

分からない『セットライン』。ぜひ、一度遊んでみてほしい。

http://www.aruze.com/

第四十四回

アルゼ株式会社

パチスロ業界では、揺るぎなき地位を誇るアルゼ。しかし、その前身は、生粋のアーケードゲームメーカーだったのをご存じだろうか？　そのアルゼが、パチスロの次に制覇を狙うは、古巣のアーケード業界！　はたして、アルゼはどんな武器を手にアーケードゲームを盛り立てるつもりなのか!?

1年に新規タイトルを3本ぐらい発売

——まず、現職に至るまでの松野さんの経歴をお教えください。

松野　私自身は、今年でちょうど20年近くになりますが、ずっと業務用ゲーム機の企画開発に携わってきました。

4年ほど前までセガに勤めており、入社時は『ハングオン』のロケテストが始まったころですね。それ以降、全盛期の体感ゲーム機の企画開発など大型筐体の業務用ゲーム機から始まり、一貫してアミューズメントマシンの開発に携わっておりました。

——体感モノが落ち着いてきた90年後半以降はどんなことを?

松野　エアロシティやアストロシティといった汎用筐体ものですね。これらは数量を多く作るということもあり、可動筐体とはまた違った面白みがありましたね。

——アルゼというメーカーに馴染みが薄いゲーマーもいるかと思いますので、簡単にどんなメーカーなのか説明願えますか?

松野　今どきのゲームファンからみれば、アルゼ＝ゲームというイメージというよりも、パチスロ・パチンコメーカーとしての方がしっくりくるかもしれませんね。

しかし、旧社名のユニバーサルの時代にはビデオゲームの開発製造を行なっていたメーカーなんです。その後のユニバーサル時代では、一時期カジノのスロットマシンで世界中で大きなシェアを持っていたりもしました。最近ではパチスロと一部パチンコを主力製品としてやってきましたが……パチスロではある程度行き着くところまできていると言っていいですね。

そして近年、アルゼが社を挙げて掲げているテーマが「グローバルエンターテインメント」で、エンターテインメントと名の付くものを幅広く手がけていこうというものです。

そのエンターテインメントの中でも、アルゼの原点であるアーケードゲーム機のメーカーとして、再立ち上げをしたいというお話をいただき、そこに共感してアルゼへ転職しました。

それ以来、一貫してアミューズメントマシンの開発を中心に、今に至っております。

——アルゼでは、どのようなことをされてきたのでしょうか?

松野　入社時からアミューズメントマシン専門の開発をやっており、今は特機開発部という部署に所属しております。

特機という名称がアルゼの場合はどこを指すのかといいますと、当社でやっているビジネスの中で、パチスロとパチンコを除いたものという括りなんです。非常に広範囲を指すのですが……代表的なところではU.S.A.にあるラスベガスのカジノに向けた製品の開発と、日本国内のアミューズメントマシンの開発、前述の二つに比べると規模としてはそれほど大きくないですが、関連会社も含めたコンシューマタイトルの企画開発と携帯電話コンテンツの企画開発。

この四つです。これらを大きな柱としてやっていくということで「特機開発部」と名称が変わりまして、現在に至っております。

——今後どのような方向性でビデオゲームを作っていかれるのでしょうか?

松野　狙っているのは、これからのビデオゲームのあり方として最近主流になりつつある、ネットワークゲームですね。スタンドアローンで一人でこつこつ遊ぶゲームから、さまざまな場所で多数の人と対戦をしようということを含めて考えています。

アルゼが掲げている「グローバルエンターテインメント」というテーマからも、アーケードゲームのネットワークから派生するコンシューマーのタイトルであったり、携帯電話のコンテンツであったり、さまざまな連動を含めて幅広くやっていきたいですね。

ほかにも、メダルとプライズもやっていきます。現在は、プライズの売り上げが幅を占めていますが、もう少しビデオゲーム寄りのメダルゲームというものを構築していきたいと考えております。

例えば、「頭脳に汗かくゲーム」シリーズなどがそうです。従来のメダルゲームのように確率だけで勝った負けたが決まるようなルールではなく、戦略性を重視したゲーム性を持たせたゲームです。

特に『セットライン』のような思考要素の強いゲームでは、プレイヤーの選択によって、勝てる場合も負ける場合もあります。つまり、ビデオゲームをメダルで遊ぶという感覚ですね。ゲーム自体を楽しんでもらった上で、さらに配当もあるという、中間的な位置付けの遊びを充実させたいと考えております。

——では、純粋なビデオゲームとしては、他社に対して独自のアピールポイントはありますか?

松野　現時点では、他社と大きく変わりはありません。強いていえば『ダイダロスの迷宮』でICチップの入ったフィギュアを使うところが多少目新しいぐらいですね。

ネットワークゲームを根本に据えていますので、今後リリースしていくタイトルについても、現在主流の路線から大きくかけ離れているものを作る予定はありません。

アルゼのプラットフォームはPCをベースにして作られていますので、家庭用PCともネットワークに対する親和性が非常に高いんです。それを活かして、ほかのプラットフォームとの連携をより強く打ち出していこうと考えているのがまず第一ですね。

ネットワークシステムでいえば、「ぷらっとネット」が独自のシステムです。ホストマシンでもあり、汎用の筐体でもあるのですが、『バトルマリンアーケード』や『雀風道』など、今後発売されていくタイトルはすべて同じシステムを使っています。

近い将来にはネットワーク上でコンテンツを配信していくことも考えておりますので、シングルメダルを含めて、基本的にすべてシステムを共通化しているんです。ですから、後で「本当に買って良かったな」と思ってもらえるような仕組みでゲームを供給する体制を含めて、はじめてネットワークゲームとして完成すると考えております。

——オペレーションの側の立場からも、ネットワークが有益に働くような商品を考えているということですか?

松野　本当の意味でのオンラインゲームというからには、オンライン上での配信までしたいと考えております。

ですから、プラットフォームを共通で作り、タイトルによって席数を調整するというようなことが簡単に行なえる仕様にしております。

また、限りある敷地面積に対し、いかに入荷してもらえるか?という課題もありました。省スペースな筐体なら必然的に有る要望だと思いますので、液晶モニタを採用した非常にスリムな汎用筐体「スリムストリート」なども用意しております。

既存の設置面積でも、設置場所に困らない環境を作りたいという方向性は模索し続けております。

——ネットワークゲームでは、日本ファルコムとの提携が発表されました。どのような経緯で合意に至ったんですか?

松野　近年、ネットワークゲームが主流となってきていますが、その中でもアルゼは最後発です。すでに実績のある他社と競わなければなりません。コンシューマやアーケードを含め、多様なライブラリーがあれば、面白い部分を持ってきて組み合わせることもできますが、何も無いアルゼがやるには、すべてゼロから作ることになってしまいます。

しかしもともとのソースをお持ちのメーカーと組むことができれば、多少なりともアドバンテージを確保することができます。

日本ファルコムさんは知名度の高い良質のゲームを多数お持ちですし、その財産をアーケードで同時展開ないしは再利用という形で広く活かしたいと考えておられました。

そういった条件が合いまして、タイアップをさせていただくことになりました。特にネットワーク系のゲームでは、意外と権利関係が複雑になっていたりするんですが、日本ファルコムさんとは、そういったところでの障害もなくお話が順調に進みましたね。

将来的には、お互いが無いところだけカバーしあうだけではなく、逆にアーケード発のコンテンツでコンシューマに活かされるゲームも生み出したいとも考えています。

もちろん、ほかのメーカーさんとのお話も検討致しております。オンラインに向くかどうか、どんなアレンジが可能かということは、かなり多くのパターンを作って、多数のメーカーさんとお話させていただいております。

——では今後、他社とも提携される可能性があると?

松野　さまざまなパターンを検討していますので、可能性はありますね。

——ネットワークゲームはどのような方向性で作っていかれる予定ですか?

松野　他社と比べ、アルゼは3年近く遅れをとっていて、純粋に技術的な問題やマンパワーに課題があります。

そのため、根幹システムのすべてを作りながら、同時にリアルタイム性の追求などを盛り込もうとしますと、どっちつかずになってしまいます。ですから、まずは麻雀などの王道的なゲームが動く環境を作りました。

その次のステップとして、ある部分はリアルタイム性を追求してみようという方向を押し進めたのが、現在発表済みの『ダイダロスの迷宮』です。

——AMショーでは、タイトーのWindowsベースの新基板「Type X」が大々的に発表されました。対するアルゼのLinux

ARCADIA PRESENT
アルカディア読者プレゼント

締め切り
2004年11月22日(月)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください。同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、当選者を決めさせていただきます。なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます。
※商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください。

セガ様ご提供

セガ様より、新世紀エヴァンゲリオン エクストラパジャマタイムフィギュアと攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュアをそれぞれ[illegible]に、ジョイポリスのチケットを[illegible]にプレゼント！

新世紀エヴァンゲリオン エクストラパジャマタイムフィギュア

攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュア

ジョイポリスチケット

ナムコ様ご提供

ナムコ様より、ナムコ・ナンジャタウンパスポートを5組10名様にプレゼント！

ナムコ・ナンジャタウンパスポート

SNKプレイモア様ご提供

SNKプレイモア様より、キャリングチェアとキャリングポーチとボールペンのセットと、KOF10周年記念クリアファイルとTシャツのセットをそれぞれ[illegible]に、KOF10周年記念携帯クリーナーを[illegible]に、KOF10周年記念トートバッグを[illegible]名様にプレゼント！

KOF10周年記念クリアファイルとTシャツ

KOF10周年記念携帯クリーナー

KOF10周年記念トートバッグ

キャリングチェアとキャリングポーチとボールペンのセット

こなみるく様ご提供

こなみるく様より、『ポップンミュージック』2005年カレンダーを1名様に、『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー セリオスと『beatmania ⅡDX』キーホルダー サイレンをそれぞれ2名様にプレゼント！

『クイズ マジックアカデミー』キーホルダー セリオス

『beatmania ⅡDX』キーホルダー サイレン

『ポップンミュージック』2005年カレンダー

コナミ様ご提供

コナミ様より、プレイステーション2専用ソフト『Popn music 10』『ネオコントラ』『beatmania ⅡDX 8th Style』の3点をそれぞれ3名様に、BForUサイン入りブロマイドを5名様にプレゼント！

プレイステーション2専用ソフト『Popn music 10』

プレイステーション2専用ソフト『beatmania ⅡDX 8th Style』

プレイステーション2専用ソフト『ネオコントラ』

BForUサイン入りブロマイド

バンプレスト様ご提供

バンプレスト様より、Nintendo ゲームボーイアドバンスSP&カセット ツインキーホルダーと、ドラゴンボールZ フィギュア付ラジオコントロールカーをそれぞれ3名様にプレゼント！

ドラゴンボールZ フィギュア付ラジオコントロールカー

Nintendo ゲームボーイアドバンスSP&カセット ツインキーホルダー

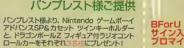
ソルインターナショナル様ご提供

ソルインターナショナル様より、Canvas2～茜色のパレット～描きかけのキャンバスクッションを1名様にプレゼント！
※写真は実際の商品とは異なります。

Canvas2～茜色のパレット～描きかけのキャンバスクッション

ティームエンタテインメント様ご提供

ティームエンタテインメント様より、声優さん5人のサインが入った豪華仕様のGGXXドラマCD「NIGHT OF KNIVES Vol.1」を[illegible]にプレゼント！

豪華サイン入りGGXXドラマCD「NIGHT OF KNIVES Vol.1」

コナミスタイル様ご提供

コナミミュージック名曲コレクション

コナミスタイル様より、コナミミュージック名曲コレクションを3名様にプレゼント！

編集部提供

編集部より、アルカディア特製図書カードを10名様に、ニンテンドーゲームキューブを1名様に、ゲームボーイアドバンスSPを4名様にプレゼント！

アルカディア特製図書カード

ゲームボーイアドバンスSP

ニンテンドーゲームキューブ

アルゼ様ご提供

アルゼ様より、『ダイダロスの迷宮』ペーパーバッグ、フィギュア、カードホルダーとイースキーホルダーのセットを[illegible]に、成恵の世界 制服型ケースと円盤皇女ワるきゅーレ ビッグ抱きクッションをそれぞれ2名様にプレゼント！

円盤皇女ワるきゅーレ ビッグ抱きクッション

成恵の世界 制服型ケース

『ダイダロスの迷宮』ペーパーバッグ、フィギュア、カードホルダーとイースキーホルダーのセット

サイトロン様ご提供

サイトロン様より、ファミコンミュージックDVD ～ナムコット編～を[illegible]にプレゼント！

ファミコンミュージックDVD～ナムコット編～

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

頂上決戦、ついに開幕!!
真の最強はだれだ?

CAPCOM FIGHTING Jam

ついに待望の新作カプコン格ゲーがゲーセンに登場！　本格攻略第1回となる今回は、全キャラの技解説と連続技を一挙掲載。システム解説と併せて熟読すれば、土台となる部分は完成するだろう。後はやり込むだけだ！

CAPCOM FIGHTING Jam

■**メーカー**：カプコン
■**ジャンル**：対戦格闘
■**操作方法**：8方向レバー＋6ボタン
■**発　売　日**：10月中旬（稼働中）
■**使用基板**：SYSTEM246

Text：MVP（P60）、ケンちゃん（P61、ZERO＆ストⅡ＆CFJシステム）、OYZ（ストⅢシステム）、パチ（ウォーザードシステム）、ハメコ。（ヴァンパイアシステム）

Impression

システムが異なるキャラとの対戦が多いため、異種格闘技戦の様相を呈している本作。相手のキャラとシステムに応じて、有効な闘い方を考えるのが楽しそうだ。いろいろなキャラを試して、自分なりのベストタッグを探そう。

巨大な火球を放つ、飛び道具のソルスマッシャー。空中からも撃ってくるぞ。

空中必殺技のオービタープレイズ。こまのような形になり、緩やかな角度で斜め下に突進。

相手を包み込んで落とすプラネットバーニング。やはりコマンド投げか？

リング状になって突進するゾディアックファイア。ES版のケズリダメージは驚異的！

CPU戦の最後に待つは究極の精神生命体!!

パイロン
PYRON

大宇宙をさまよう宇宙人。
その真の姿は、銀河をもしのぐ巨大さだ。
永い寿命を持て余し、行き着く先々で戦士たちを
召喚しては闘わせ、ひとときの退屈を紛らせている。
空間をねじ曲げ、異世界を作り出す能力を持つ。

from『ヴァンパイア』シリーズ

本作のボスは『ヴァンパイア』や『ヴァンパイアハンター』のラスボスであるパイロン。進化に進化を重ねるうちに不老不死と化し、美しい惑星のコレクションを生きがいに宇宙をさまよっている地球外生命体だ。特定の形状を持たない精神体であるため、その姿は変幻自在。攻撃方法もその特性を活かしたものが多く見られる。多用してくるワープ技のギャラクシートリップに惑わされず、落ち着いて反撃のチャンスを待つべし。

アルカディアも協力!! TGS2004『CFJ』イベント

会場はこんな感じ。本誌からはラオウが解説として参加していたぞ。

去る9月26日、東京ゲームショウのカプコンブースにて「CFJ」のイベントが行なわれた。本誌10月号で「CFJ」を熱く語ったウメハラ、マゴ、ボス、伊予が、抽選に当たった来場者と対戦。惜しくも来場者の勝利はかなわなかったが、豪華な参加賞が贈られたぞ。

●**連続技の表記**：キャラ別攻略の連続技にある記号は、Cの矢印がキャンセル、Sの矢印がスーパーキャンセル、【】内がチェーンコンボなどのコンビネーションによるつなぎを表します。

共通システム解説

出典作ごとのシステム

使えるシステムがキャラ（出典作）ごとに異なる本作。どのキャラがどのシステムを使えるのか？　混乱しないよう、ゆっくりで構わないので覚えていこう。

出典作ごとに使用可能なシステムが違うため、いざ実戦となると混乱しやすい本作。自分の扱っているキャラが使えるシステムはもちろん、相手キャラが使えるシステムを把握することも必要となる。数あるシステムの中では、空中ガード、起き上がり系、ガード～反撃系が特に重要だ。ダメージを与えるチャンスを活かせるかどうかのポイントになるので、出典作ごとにしっかり把握しておこう。

移動起き上がりは厄介なシステムの一つ。動きの遅いキャラは、起き攻めをするのが難しい。

「そういえばガードキャンセルがあった」と思い出したときにはもう遅い。試合前に認識したい。

『ストリートファイターZERO』キャラ

システム	操作方法
オリジナルコンボ	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
空中ガード	空中でレバー後ろ方向
受け身	ダウン時、着地の瞬間にⓅⓅ同時押し
ゼロカウンター	ガード中に⬅⬋⬇＋ⓅorⓀ

『ストリートファイターⅢ』キャラ

システム	操作方法
ブロッキング	相手の攻撃に合わせて➡or⬇
リープアタック	中Ⓟ中Ⓚ同時押し
クイックスタンディング	ダウン時、着地の瞬間に⬇
EX必殺技	必殺技をⓅⓅorⓀⓀ同時押しで入力
ダッシュ／バックダッシュ	➡➡／⬅⬅
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後にジャンプ

『CAPCOM FIGHTING Jam』キャラ

システム	操作方法
回り込み	中Ⓟ中Ⓚ同時押し
ガードキャンセル移動	ガード中に⬅or➡＋中Ⓟ中Ⓚ同時押し
移動起き上がり	ダウン中に⬅or➡
空中ガード	空中でレバー後ろ方向
ダッシュ／バックダッシュ	➡➡／⬅⬅
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後にジャンプ

『ストリートファイターⅡ』キャラ

システム	操作方法
時間差起き上がり	ダウン中にⓅⓅ同時押し

『ヴァンパイア』キャラ

システム	操作方法
チェーンコンボ	特定の順番でボタンを入力
ガードキャンセル	ガード中に対応必殺技を入力
ES技	必殺技をⓅⓅorⓀⓀ同時押しで入力
空中ガード	空中でレバー後ろ方向
ダッシュ／バックダッシュ	➡➡／⬅⬅
移動起き上がり	ダウン中に⬅or➡
追い打ち攻撃	相手ダウン中に⬆＋Ⓚ

『ウォーザード』キャラ

システム	操作方法
レベルアップ	中Ⓟ中Ⓚ同時押し
アルティメットガード	強Ⓟ強Ⓚ同時押し
アルティメットカウンター	アルティメットガード中に⬅⬋⬇＋ⓅorⓀ
移動起き上がり	ダウン中に⬅or➡
空中ガード	空中でレバー後ろ方向
ダッシュ／バックダッシュ	➡➡／⬅⬅
追い打ち攻撃	相手ダウン中に⬆＋Ⓚ
ハイジャンプ	一瞬⬇に入れた後にジャンプ

使用可能システム早見表

出典元タイトル	サブシステム					固有システム
	空中ガード	ダッシュ／バックダッシュ	移動起き上がり	追い打ち攻撃	ハイジャンプ	
『ストリートファイターⅡ』	×	×	×	×	×	時間差起き上がり
『ヴァンパイア』	○	○	○	○	×	チェーンコンボ、ガードキャンセル、ES技
『ウォーザード』	○	○	○	○	○	レベルアップ、アルティメットガード、アルティメットカウンター
『ストリートファイターⅢ』	×	○	×	×	○	ブロッキング、リープアタック、クイックスタンディング、EX必殺技
『ストリートファイターZERO』	○	×	×	×	×	オリジナルコンボ、受け身、ゼロカウンター
『CAPCOM FIGHTING Jam』	○	○	○	×	○	回り込み、ガードキャンセル移動

※写真はアナカリスの王家の裁きをくらった際のグラフィック

よちやまCF

●**要注意システムは？**：本文中で挙げた3系統の中でも、特に「ストⅢ」キャラのブロッキングには気を付けたい。ほかの防御系システムに比べて成功時の効果がケタ違いで、通常は安定となる行動でも最大級の反撃を受ける可能性があるのだ。ラッシュを仕掛けているときはもちろん、対空技もブロッキングの的になりやすいので、ワンパターンにならないよう注意。

ダッシュ／バックダッシュ
→→／←←
『ヴァンパイア』『ウォーザード』『ストIII』『CFJ』

素早く間合いを調整するのに役立つシステム。『ストIII』『ウォーザード』『CFJ』のキャラは必ず一定距離を移動する一足飛びタイプで、動作中は技を出すことができない。一方、『ヴァンパイア』キャラはそれぞれ性能が異なるので、各キャラの攻略ページをチェックしてほしい。

『ヴァンパイア』キャラ以外は、必ず一定距離を進むタイプ。スピードは速いので、間合い調整に役立てよう。

『ヴァンパイア』キャラのダッシュは特殊。動作中にジャンプ攻撃が出せ、中段として使えるキャラも居る。

追い打ち攻撃
相手ダウン中に↑+Ⓚ
『ヴァンパイア』『ウォーザード』

ダウンしている相手を攻撃し、ダメージを与えるシステム。基本的にはタイミングさえ間に合えば確実にヒットするが、相手にクイックスタンディングや受け身を取られると回避されてしまう。ムクロ以外の『ウォーザード』キャラは、空振り時のスキがやや大きいので注意したい。

レオ、ハウザー、ヌールの追い打ち攻撃は、空振りしたときも攻撃後に跳ねてしまうので、若干のスキが生じる。

『ヴァンパイア』キャラはES技に対応。↑+ⓀⓀ同時押しで、ゲージを消費して強化版を出すことができるぞ。

共通システム解説
サブシステム

ここでは複数の出典作で使えるシステムを徹底解析。まずは自分のキャラがどのシステムを使えるかチェックし、その性能を把握して最大限に活用しよう。

投げ
相手に接近して弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
全キャラ共通（アナカリスは例外）

投げ抜け
投げられた瞬間に弱Ⓟ弱Ⓚ同時押し
全キャラ共通

ガード崩しに最適な投げ。発動してから投げるまでに若干タイムラグがあり、投げが成立しないと空振りモーションが出る。レバーはしゃがみ方向でも出すことができ、←or↖or↙or→で出した場合と、ニュートラルor↓で出した場合の2種類が存在するぞ（例外キャラ有）。

また、一部のキャラは空中投げを持っている。こちらは投げ抜けができず、投げが成立しなかった場合はボタンに対応した通常技が発生する。

投げはガードを崩すための最も基本的な攻撃方法。ガードで固まる相手にはこれでダメージを与えよう。

レバー方向で技が変化する。しゃがみ方向でも投げられることを覚えておこう。

アナカリスにはシステムの投げが存在しないが、投げ抜けは使用可能。操作方法はほかのキャラと同様だ。

ハイジャンプ
一瞬↓に入れた後ジャンプ
『ストIII』『ウォーザード』『CFJ』

通常のジャンプより軌道が高く、移動距離が長いハイジャンプ。通常のジャンプでは届かないような間合いから、一気に接近する手段として活用していこう。なお、一部の通常技はキャンセルでハイジャンプすることが可能。ユンの立ち中Ⓚや春麗の近距離立ち強Ⓚが代表例だ。

空中ガード
空中でレバー後ろ方向
『ヴァンパイア』『ウォーザード』『ZERO』『CFJ』

文字通り、空中で相手の攻撃をガードをするシステム。非常に便利なシステムだが、地上に居る状態での攻撃はガードできないことに注意。また、『ストII』キャラの攻撃は特例となっており、飛び道具以外すべて空中ガード不可能。非常に重要なポイントなので覚えておくこと。

空中ガード後は着地まで行動不能。『ヴァンパイア』と違い反撃の手段には使えない。

『ストII』キャラの攻撃は、たとえジャンプ攻撃でも空中ガードできない。空対空には十分注意したい。

移動起き上がり
ダウン中に←or→
『ヴァンパイア』『ウォーザード』『CFJ』

ダウン中にレバーを入れることにより、前方or後方に移動してから起き上がるシステム。起き上がりにスキが生じることは無いので、相手の起き攻めを回避する手段として活用していこう。なお、起き上がりが早くなるわけでは無いので、追い打ち攻撃を避けることはできない。

出典元ごとのゲージ関連システム

出典元タイトル／ゲージ	最大ストック数	たまりやすさ※1	ゲージを使う行動
『ストリートファイターII』	1	29回	スーパーコンボ（1本）
『ヴァンパイア』	3	20回×3	ES技（1本） ES必殺技（1本）
『ストリートファイターIII』	2	25回×2	EX必殺技（0.5本） スーパーアーツ（1本）
『ウォーザード』	2	22.5回×2	レベルアップ（1本） ミスティックブレイク（1本）
『ストリートファイターZERO』	1 （2段階）	20回×2	ゼロカウンター（50%） スーパーコンボ（50%） オリジナルコンボ（全消費※2）
『CAPCOM FIGHTING Jam』	1 （3段階）	17.5回×3	スーパーアーツ（1〜3本） ガードキャンセル移動（1本）

※1：必殺技（空振り）連発で満タンになるまでの回数　※2：ゲージ50%以上で発動可能

共通システム解説
ゲージシステム

ゲージはさまざまなシステムを使用するために必要な燃料。出典作ごとに異なる性質を持つので、複数のキャラを使うプレイヤーは理解を深めておこう。

ゲージは技を出したとき、技を当てたとき、相手の攻撃を受けたときにたまっていく。これは全キャラ共通だ。

スイッチタッグシステムによって異なる出典作のキャラにチェンジした場合、ストック分を含めた満タンに対する割合を元に換算される。例えば『ヴァンパイア』キャラでゲージをちょうど2本ためてから『ストII』キャラにチェンジした場合、約66%たまった状態から次ラウンドがスタートすることになるぞ。

●空中投げ補足：空中投げの入力は、弱Ⓟと弱Ⓚにほかのボタンを加えた同時押しでも受け付けてくれる。弱Ⓟ弱Ⓚ同時押しだと失敗時にジャンプ弱Ⓚが出るが、ほかのボタンを同時に押しておけば、失敗時にそのボタンの技が出るようになるぞ。これを利用すれば、空中投げに失敗してもダメージの大きい強攻撃を出すことができ、二段構えの空対空となるのだ。

出典元から継承されたシステムとはいえ、細かい部分で変更点がある。本作にあった使い方を探そう。

クイックスタンディング

ダウン時、着地の瞬間に⬇

後方に移動しつつ、ダウンせずに着地する動作。特定の技を除き、投げ技を含むほとんどの技に対して可能。普通の起き上がりに比べて、かなり早いタイミングで行動可能となるので、起き攻めを受けにくいのが利点だ。また、『ヴァンパイア』や『ウォーザード』キャラの追い打ち攻撃を回避することができるぞ。

ただし、終わり際に若干のスキがあることに注意。状況を見極めて使っていきたい。

クイックスタンディングで追い打ち攻撃を回避可能。状況によって通常の起き上がりと使い分けよう。

しゃがみ強Ⓚでダウンさせて追い打ち攻撃。お決まりのパターンを読んだら、着地の瞬間にレバー⬇。

リープアタック

中Ⓟ中Ⓚ同時押し

小さくジャンプしつつ攻撃する技で、威力は低いが中段攻撃だ。持続時間が長く、その終わり際を当てれば状況は五分～わずかに有利。ただし、発生直後を当てた場合は反撃されるほど不利なので注意。

相手を「動かす」手段に使いやすい。これで反撃を誘い、ブロッキングや無敵技を狙え！

ブロッキング

相手の攻撃に合わせて➡ or ⬇（空中は➡のみ）

相手の技を受ける直前にレバーを対応した方向に入力すると、キャラが青く光りブロッキングが成立。➡の上段ブロッキングはジャンプ攻撃と下段以外の地上技に、⬇の下段ブロッキングはしゃがみ攻撃と下段攻撃に対応。空中での➡の空中ブロッキングは、すべての打撃技に対応しているぞ。その効果は以下の通りだ。

①ガード硬直が無くなる上、こちらが一瞬だけ先に行動可能となる／②ケズりダメージを無効化／③ゲージが増加

①は攻撃を切り返す際に重要な効果。②は残り体力が少ないときに真価を発揮する。③は頭の片隅に入れておこう。

空中ブロッキングは➡のみ。相手の対空技を予測し、そのタイミングに合わせて入力しよう。

下段ブロッキングは主にしゃがみ攻撃に対応。相手の技により使い分ける必要があるぞ。

上段ブロッキングは立ちガード可能な攻撃に対応している。対空手段として使用できるぞ。

EX必殺技

必殺技をⓅⓅ or ⓀⓀ同時押しで入力

ゲージを半分消費して出すことができる強化版の必殺技、それがEX必殺技だ。ゲージを消費するだけあって、その性能は全体的に高め。なお、コマンド投げとユンの虎撲子のみ、EX版が存在しない。

EX必殺技は黄色く光るのが特徴。ヒット数の増加など、基本的には性能がアップする。

強力なシステムを持つ『ウォーザード』キャラ。使う機会が多いので、性能をしっかり把握しよう。

レベルアップ

中Ⓟ中Ⓚ同時押し

ゲージを1本消費してパワーアップする。具体的には、

- **攻撃力が上昇する**
- **体力が少し回復する**
- **使用可能なミスティックブレイクが増える**

という三つの効果がある。最高でLv6まで上げられるぞ。

レベルアップの動作は、開始直後から完全無敵。終わり際にスキはあるが大して気にならない程度なので、相手の攻撃を避けるのに役立つぞ。

なお、レベルアップ直後は光のエフェクトが消えるまで次のレベルアップは不可能だ。

レベルアップ動作には無敵時間があることに注目！　対空や割り込みに活用できるぞ。

レベルアップを使うと攻撃力が上昇。同じ技でも、Lv1とLv6ではこれだけの差が出る。

アルティメットガード

強Ⓟ強Ⓚ同時押し

アルティメットカウンター

アルティメットガード中に⬅⬋⬇＋Ⓟ or Ⓚ

アルティメットガード（以下Uガード）は、ボタン入力による一定時間発動する、究極の防御手段。判定に関係無くすべての打撃技を防御でき、ケズりダメージを受けない。

Uガード中に敵の攻撃を受けると、追加入力でアルティメットカウンター（以下Uカウンター）に移行可能となる。

Uカウンターは出始めに無敵時間を持つ（発生前に切れる）打撃技。レオ、ムクロはⓅとⓀの2種類があり、ハウザー、ヌールはⓅのみだ。入力した時点で技が発動するので、出すタイミングが早いほど反撃として決まりやすいぞ。

Uガードはガード硬直中に出すことも可能。ただし、Uガード発動後に相手の攻撃を受けないと、Uカウンターには移行できないことに注意。

打撃技ならすべて防御でき、ケズりを無効化できるUガード。発動の瞬間から効果がある。

その後はUカウンターで切り返そう。入力タイミングが早ければ、そのぶん反撃として決まりやすい。

Uガードはガード硬直中に発動可能。多段技など、連続ガードになる攻撃の途中でも発動できるぞ。

「究極」の名を冠しているUガードだが、弱点は存在する。それは**終わりに無防備な時間がある**ことと、**投げに対しては完全に無防備**という二点だ。そこで、Uガードを読んだら攻撃の手を止めてみよう。攻撃を当てなければUカウンターに移行されることは無いので、Uガードのスキに連続技を決めるチャンスとなるのだ。この対処方法が難しいと感じたら、まずは投げから狙ってみよう。

例えば対空にUガードを使うと読んだら、技を出さずに着地。攻撃を当てていないので、相手はUカウンターに移行できない。

Uガードは終わり際にスキがあるので、そこに反撃が可能だ。最大級の連続技を決め、大ダメージを与えてやろう。

よもやまCF

●ブロッキング補足：成功のコツは、入力後すぐにレバーをニュートラルに戻すこと。受付時間が若干長くなるぞ。なお、「ストⅢ3rd」にあったガードブロッキングは、本作には存在しない。

●アルティメットガード対策補足：コマンド投げを持つキャラは、アルティメットガード対策として通常技→キャンセルコマンド投げも面白い。相手がUガードを使えば見事に決まるぞ。

固有システム解説 VAMPIRE

最も特徴的なのは、地上と空中で若干システムが変わるチェーンコンボ。理解して戦法に組み込もう。

ガードキャンセル
ガード中に対応必殺技を入力

ガード硬直中に対応必殺技を入力すると、ガード硬直をキャンセルしてその技を出すことができるシステム。ガードキャンセルで出した技は、通常時とは若干性能が異なる（各キャラの攻略ページを参照）。なお、アナカリスは対応技が無いので使用不可能。

ES技
必殺技をⓅⓅorⓀⓀ同時押しで入力

コマンドのボタンを同時押しにすることで、ゲージを1本を消費して強化版の必殺技や追い打ち攻撃を繰り出すシステム。技中はキャラが水色に変化する。なお、デミトリのネガティブストーレンは、ES技に対応していない。

ES版はダメージや判定が強化される技が多い。中には性質そのものが変化する技も。

チェーンコンボ
特定の順番でボタンを入力

特定の順でボタンを押すことにより、通常技をキャンセルして通常技を繰り出すシステム。地上と空中でシステムが異なるが、どちらもチェーンコンボで出した技は、必殺技でのキャンセルができない。

●地上：「弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ」という流れで技を繰り出せる。途中の技は省略でき、弱攻撃→強攻撃なども可能だ。また、立ちとしゃがみの制限は無く、途中で自由に切り替えられる。

●空中：厳密にはチェーンコンボではないが、「攻撃→別ボタンの弱攻撃or中攻撃or強攻撃」の流れのみ、スムーズに出すことが可能。そのほかの流れでも、技ごとの特定のタイミングを過ぎれば次の技を出せるぞ。ただし、一度のジャンプ中に同じ技を2回以上出すことはできない。また、アナカリスは前述のように連続で技を出すことは不可能。

空中の通常技はやや特殊。デミトリなら、ジャンプの昇りで弱Ⓚ→強Ⓚと出し……、

下りで弱Ⓚ→中Ⓚと出すことが可能。ただし、強Ⓚ→弱Ⓟは本文にある「そのほかの流れ」。連続ヒットはしないぞ。

固有システム解説 STREET FIGHTER ZERO

『ZERO』シリーズを代表するシステム三つを使用可能。本作での性質を把握して役立てよう。

受け身
ダウン時、着地の瞬間にⓅⓅ同時押し

吹っ飛びから地面に付く瞬間にコマンドを入力することで、前方へ転がって起き上がるシステム。動作中にレバーを進行方向へ入れると、レバーを離すか一定距離進むまで転がり続ける。ダウンせずに転がり始めるので、追い打ち攻撃を回避することが可能だ。

なお、動作中は常にやられ判定があることに注意。姿勢が非常に低いものの、攻撃位置の低い技を合わせられると一方的にくらってしまうぞ。

受け身はダウンせずに転がり動作へと移行するので、追い打ち攻撃を避けることが可能だ。

動作中はやられ判定があり、攻撃を受けると立ちやられ状態に。連続技をくらう危険性もあるわけだ。

ゼロカウンター
ガード中に←↙↓+ⓅorⓀ

ゲージを50％使用することで、ガード硬直をキャンセルして専用の反撃技を繰り出すシステム。ⓅとⓀで技が異なり、基本的にⓅは対空系、Ⓚは足払い系の技となっている。

反撃技は出始めに無敵時間を持つが、発生直前に切れるものが多い。密度の濃い攻撃に対して使用すると、相打ちになってしまう場合がある。

ガード硬直がキャンセルされ、専用の反撃技が出る。ゲージを消費するが、強力な防御手段だ。ダメージもそこそこ。

相手の攻撃をガード直後にコマンドを入力。早く入力すれば、そのぶん早く発動する。

オリジナルコンボ
強Ⓟ強Ⓚ同時押し

あらゆる組み合わせのキャンセルが可能となり、吹っ飛んだ相手にほぼすべての技がヒットするようになるシステム。ゲージ50％以上で発動することができ、発動時に無敵時間がある。ゲージが多いほど、持続時間が長くなるぞ。

ゲージ99％以下での発動は、無敵時間が短い上に持続時間が短く使いにくい。高威力の連続技があれば、大技のスキへの反撃に使うぐらいだろう。

一方、100％での発動は長い強制時間停止＆無敵時間があるので、無敵技感覚で使用可能。発動直後に発生の早い技を出せば、相手の技に一方的に勝てるぞ。また、残りの持続時間に関係無く、スーパーコンボを出すことができる。スーパーコンボを出すとオリジナルコンボは終了するので、最後の締めに使おう。

発動は空中でも行なうことができる。無敵時間を利用して相手の対空技をかわし、そのスキに連続技を決める、といった使い方ができるぞ。

発動中はキャンセルでさまざまな技をつなげられる。連続技で大ダメージを与えろ！

オリジナルコンボは空中でも発動可能。相手の対空技に合わせて発動すれば……、

無敵時間で回避して連続技を決められる。ゲージ100％で発動すれば回避しやすいぞ。

固有システム解説 STREET FIGHTER II / CAPCOM FIGHTING Jam

『ストⅡ』キャラと『CFJ』キャラの固有システムは一つずつと少ないが、どちらも重要な防御手段。忘れずに活用していきたい。

回り込み
中Ⓟ中Ⓚ同時押し

イングリッド専用のシステム。無敵状態で前方に移動する動作で、相手キャラをすり抜けることが可能。ただし、投げ技に対しては常に無防備で、終わり際にスキがある。

また、ガード中に←or→+中Ⓟ中Ⓚで、ガード硬直をキャンセルして無敵状態でレバー方向に移動する「ガードキャンセル移動」が可能（ゲージ1本消費）。やはり終わり際にスキがあるので注意。

通常技→飛び道具の連係に対し、通常技ガード後にガードキャンセル移動。飛び道具のスキに反撃を決められるぞ。

時間差起き上がり
ダウン中にⓅⓅ同時押し

起き上がるタイミングを遅らせるシステム。スキが生じることは無いので、通常の起き上がりと使い分け、相手の起き攻めの的を散らそう。

よもやまCFJ

●チェーンコンボ補足：レバー＆ボタンを順に入力するコマンドの技に限り、チェーンコンボをキャンセル可能。また、ジェダのダッシュ＆空中ダッシュからの攻撃は、すべてキャンセル可能だ。

●オリジナルコンボ補足：発動中に攻撃をくらった場合、本作では残りの持続時間に関係無くゲージがすべて無くなってしまう。やはり無敵時間に優れる100％での発動がオススメだ。

リュウ
RYU

Text：MVP

主要技解説

●通常技・特殊技

全体的にリーチが短いのが難点。けん制に使うのはダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚ、キャンセル可能なしゃがみ中Ⓚ、相手技をつぶしやすい遠距離立ち&しゃがみ中Ⓟなど。また、立ち強Ⓚは発生が早く判定も強めなので、相手の技に合わせるように使うといい。

近距離では下段でキャンセル可能なしゃがみ弱Ⓚと、ヒット後に有利な状況を作れるしゃがみ弱Ⓟが使いやすい。

ジャンプ攻撃はジャンプ強Ⓟが下方向へ強い。めくりを狙えるジャンプ中Ⓚも有力だ。

➡+中Ⓟと➡+強Ⓟは、ヒット時に目押しで通常技へつなげられる。前者は中段判定でガードを崩すのに役立つ。

●必殺技・スーパーコンボ

飛び道具の波動拳は主力のけん制技。近距離なら中攻撃キャンセルで連続技になるぞ。灼熱波動拳は波動拳よりも技のスキが大きいため使いにくい。近距離ならダウンを奪えるので、連続技に使おう。

昇龍拳は空中ガードされない無敵対空技。弱よりも強の方が攻撃発生が早い。波動拳で相手を跳ばせたら、この技で迎撃しよう。ただし、後頭部付近にやられ判定があるようで、めくりを狙われると相打ちになりやすい。

竜巻旋風脚は、弱だと移動距離が短いのが特徴。空中版と併せてゲージをためるのに役立つ。中と強は立ち状態の相手への連続技に使えるぞ。

真空波動拳は5ヒットする飛び道具。長い無敵時間がある上、接近戦で弱攻撃をキャンセルして出せば連続ヒットする。威力が高いので、うまくゲージをためて1ラウンドに2回使いたいところ。

真・昇龍拳は、暗転後では相手のガード入力が間に合わないほど攻撃発生が早く、無敵時間が長め。横方向へのリーチが極端に短く連続技には不向きなので、基本的には対空技として使うのがベストだ。

一発逆転！スーパーコンボ

スーパーコンボは真空波動拳が主力。キャラの性質上、起き攻めのチャンスが少ないため、弱攻撃からの連続技で決めることに執着しないように。中間距離から跳び込んだ際、積極的に左記Ⅰの連続技を狙ったり、ある程度相手の動きを読んでバクチで合わせることを考えよう。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ-Ⓒ→竜巻旋風脚or真空波動拳

Ⅱ：➡+強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ→波動拳or竜巻旋風脚

Ⅰはゲージがあれば常に真空波動拳を狙いたい。Ⅱは➡+強Ⓟからの連続技。このほか、➡+中Ⓟヒット後はしゃがみ弱Ⓚが目押しでつながる。➡+強Ⓟと併せて近距離戦で狙おう。

ガイル
GUILE

伝統の待ちガイルで難攻不落の要塞を築け!

Text：ケンちゃん

主要技解説

●通常技・特殊技

しゃがみ中Ⓟは発生が早く当てた後はガイル側が有利なので、近距離戦での要となる。しゃがみ中Ⓚはリーチが長く、近～中間距離でのけん制に役立つ。技後のスキが小さいのがうれしい。そのほか、中間距離では⬅or➡+中Ⓚや⬅or➡+強Ⓚも効果的。前者はレバー方向へ移動しながら攻撃し、足元のやられ判定が小さくなるのが特徴。後者はレバー方向に関係無く前進しつつ攻撃するため、ソニックブームのためを維持しながら攻撃&移動できるのだ。

対空技はしゃがみ強Ⓟがオススメ。腕が伸び切った部分の判定は弱いので、早出しではなく引き付けて根本部分を当てよう。また、リーチの長いジャンプ強Ⓚによる空対空や、空中投げを狙うのも有効。

なお、従来の作品で対空技として重宝した遠距離立ち中Ⓟは、本作では振り上げた部分の攻撃判定が無いため、対空技としては機能しない。

ソニックブームを追いかけて跳び込んできた相手には、引き付けてのしゃがみ強Pや…

●必殺技・スーパーコンボ

ソニックブームは真空の刃を放つ飛び道具。スキが小さいのでけん制技として重宝する。遠距離戦で弱を撃ってからそれを追い掛け、攻めの起点とするのも効果的だ。

サマーソルトキックは、バク転しつつ蹴り上げる技。出始めから攻撃発生後まで無敵時間があるので、リバーサルや対空に役立つぞ。威力の高い強を使っていこう。

トータルワイプアウトは前方に突進しながら連続攻撃を放つ。無敵時間が長く発生も早いので、リバーサルや連続技に使いやすい。また、攻撃力が高い上、ガードされても反撃を受けにくいのも強み。

サマーソルトストライクは、サマーソルトキックを複数繰り出す。長い無敵時間があるものの、空中でヒットさせても全段ヒットしないのが難点。主に連続技や地上戦での割り込みに使うといいぞ。

一発逆転！スーパーコンボ

どちらのスーパーコンボも空中の相手に全段ヒットしないので、地上の相手に対して使っていこう。ダメージが大きいので確定状況にこだわらず、相手が手を出しそうな状況では積極的に狙いたい。特にトータルワイプアウトはリスクが小さいため、気軽に使っていけるぞ。

基本連続技

Ⅰ：（画面端）ジャンプ強Ⓟ→近距離立ち強Ⓟ-Ⓒ→強ソニックブーム-Ⓒ→➡+強Ⓟ

Ⅱ：しゃがみ中Ⓟ×2-Ⓒ→トータルワイプアウト

Ⅰは気絶時に決める連続技。細かく通常技を当てていくと気絶させやすいので、狙う機会は多い。Ⅱは密着状態でしゃがみ中Ⓟを当てたときの連続技。つなぎがシビアなので注意。

よもやまCFJ

●リュウ補足：密着状態ならしゃがみ弱Ⓟ1発から目押しでしゃがみ中攻撃、しゃがみ強Ⓟ、近距離立ち強Ⓟなどが連続ヒットするぞ。狙う機会は少ないが、とりあえず覚えておこう。

●ガイル補足：ジャンプ弱Ⓚ&ジャンプ中Ⓚはめくり性能があるので、跳び込みに使いやすい。ジャンプ強Ⓟは先端の攻撃判定が非常に強いので、通常技での対空に打ち勝ちやすいぞ。

主要技解説

●通常技・特殊技

近距離戦では、連発が可能で当てた後は有利となるしゃがみ弱Ⓟが主力。ここからスクリューパイルドライバーとしゃがみ強Ⓚで選択を迫るのが基本となる。遠距離では振りが小さい立ち中Ⓚ、リーチに優れる各種強Ⓟ、同じくリーチに優れダウンを奪える下段技の⬋＋強Ⓚを狙おう。

しゃがみ中Ⓟは遠めの対空として機能。近距離用のダブルラリアットと使い分けよう。

遠距離から跳び込んだ際は、リーチに優れるジャンプ強Ⓟと、技を出さずに着地しての各種投げで二択を仕掛けよう。近距離からの跳び込みは、下方向への判定が強いジャンプ中⬇＋中Ⓚがメインとなる。

[illegible]

相手が[illegible]で割り込もうとしても、[illegible]が[illegible]でつかんでくれる

[illegible]しゃがみ弱Pをガードさせた後、キャンセルでレバー1回転＋Kを入力。

●必殺技・スーパーコンボ

ダブルラリアットとクイックダブルラリアットは、どちらもレバーで左右に移動可能。出始めの判定は前者が上方向に、後者が下方向に強く、動作中は前者が頭部と足元以外、後者が頭部以外無敵だ（どちらも終わり際にスキ有）。また、後者は動作全体の時間が短いので、空振りしてゲージをためるのに適している。

バニシングフラットは前進しつつ手のひらで攻撃する技で、飛び道具を消せるのが特徴。弱～強の順に発生が遅くなり、移動距離が長くなる。

スクリューパイルドライバーは入力と同時に成立する投げ技。弱～強の順に間合いが狭くなり、威力が上昇する。

アトミックスープレックスは威力が高いものの、入力から成立までに時間が掛かる。入力後に投げが成立しなかった場合、移動投げのフライングパワーボムが発生する。

ファイナルアトミックバスターはスクリューパイルドライバーの強化版で、威力が絶大。投げ間合いは弱スクリューパイルドライバと同程度。

エリアルロシアンスラムは空中の相手をつかむ投げ。対空技として信頼できる。

一発逆転！スーパーコンボ

ガード崩しにファイナルアトミックバスターを使うのもいいが、不確定要素が存在しないエリアルロシアンスラムでの対空をメインに狙った方がいい。遠距離では、レバー下方向で強Ⓚ～中Ⓚとずらし押しし、空振りキャンセルクイックダブルラリアットでゲージをためよう。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ

Ⅱ：ジャンプ中⬇＋中Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ ─Ⓒ→ バニシングフラット

連続技には恵まれていないザンギエフだが、Ⅰを決めるだけでもかなりのダメージを与えられる。Ⅱはしゃがみ中Ⓚのキャンセルが難しいが、ダメージ、気絶値共にかなりのもの。

主要技解説

●通常技・特殊技

遠距離立ち中Ⓟ、立ち中Ⓚ、しゃがみ中Ⓟが主力けん制技。足の速さを活かし、差し込むように出そう。しゃがみ強Ⓟは攻撃判定が強く、対地、対空の両方に使える。対空技は早出しできれば遠距離立ち強Ⓟの方が強力なので、うまく併用したい。高速スライディングのしゃがみ強Ⓚはスキが大きめ。先端を当てないとガード時に反撃されるので注意。

ジャンプ攻撃は正面から跳び込む際は強Ⓚ、めくり狙いなら中Ⓚを使い、着地後は近距離立ち弱Ⓚやしゃがみ弱Ⓟから連続技を狙う。前述の弱攻撃はガードされても有利なので、前進しつつ近距離立ち弱Ⓚ連発で固めるのも効果的。

●必殺技・スーパーコンボ

サイコクラッシャーアタックはガード時に最大3回ケズる突進技。強弱で突進距離が違うので、使い分けが重要だ。

ダブルニープレスも突進技で、ガード後は弱がやや有利、中がやや不利、強は不利（反撃を受ける）。弱は接近戦で使い、中はけん制に使おう。

デビルリバースはジャンプと似ているので、遠距離でのけん制に。ヘッドプレスは当てた後に反撃されやすいのでやや使いにくい。サイコバニッシュは飛び道具を消す効果を持ち、接近戦でのケズりにも使える。ベガワープは出始めから無敵の移動技。➡⬇⬊で前、⬅⬇⬋で後ろに移動し、距離はⓅが短く、Ⓚが長い。

ニープレスナイトメアは長い無敵時間を持つ突進技。ガードされても大幅有利なので、連係への割り込みや連続技など、幅広く使える万能技だ。

出始め[illegible]のメガ・サイコクラッシャー[illegible]突進スピードがかなり速いので、中間距離のけん制に合わせるといい

一発逆転！スーパーコンボ

二つのスーパーコンボはダメージがほとんど変わらず、連続技、割り込みなど用途も同じ。ガードされても有利なニープレスナイトメアをメインに使おう。メガ・サイコクラッシャーの方は離れた位置に早く攻撃が届くので、間合いが離れた状態での反撃や割り込みに使おう。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ×2→遠距離立ち弱Ⓚ ─Ⓒ→ 弱ダブルニープレスorサイコクラッシャーアタックor各種スーパーコンボ

Ⅱ：めくりジャンプ中Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ×2→しゃがみ中Ⓚ ─Ⓒ→ ダブルニープレスorサイコクラッシャーアタックor各種スーパーコンボ

Ⅰは基本の連続技。接近戦での暴れからも狙っていける。Ⅱは跳び込みからの連続技。ジャンプ中Ⓚ後に近距離立ち弱Ⓚ×2を素早くつなぎ、目押しでしゃがみ中Ⓚにつなごう。

よもやまCFJ

●ザンギエフ補足：じりじりと接近する際に、厄介なのが相手の垂直ジャンプ攻撃によるけん制。これに対しては、攻撃力を活かして立ち強Ⓟやしゃがみ強Ⓟで相打ちを取るといい。

●ベガ補足：スーパーコンボは対空に使うと全段ヒットしないのが難点だが、メガ・サイコクラッシャーなら引き付けて出せばそこそこのダメージを与えられるぞ。

ゲージをためて狙うはミッドナイトプレジャー

デミトリ
DEMITRI

Text：ハメコ。

主要技解説

●通常技・特殊技

接近戦では、下段で連打の利くしゃがみ弱Ⓚからチェーンコンボを狙うのが基本。中間～遠距離では、下段でキャンセルが可能なしゃがみ中Ⓚや、下段ではないがリーチに優れ、ダウンを奪えるしゃがみ強Ⓚでけん制するといい。遠距離立ち中Ⓚは遠めの対空に使用。近距離用のデモンクレイドルと使い分けたい。

ジャンプ攻撃は強力なものが多い。横に強い弱Ⓟや下に強い弱Ⓚを昇りで出しておき（どちらも着地まで判定が持続する）、横に長くめくりも狙えるジャンプ中Ⓚにつなぐ、というのが主力となる跳び込みだ。なお、ジャンプ弱、中攻撃は全てキャンセル可能。

●必殺技・EX必殺技

飛び道具のカオスフレアは、弱～強の順に弾速が上昇。空中版は着地のスキが小さい。ES版は判定が大きい3ヒット技となり、ガード後は有利。

デモンクレイドルは出始めに無敵時間がある対空技。ガードキャンセル対応技だが、その場合は無敵時間が減少するので使いにくい。ダッシュ中に出すと斜め前に上昇するため、リーチが長くなる。

バットスピンは上空にワープし、ドリル状となって斜め下に突進。弱～強の順に出現位置が遠くなる。3ヒットすると跳ね返ってしまうが、着地ギリギリで当てればそのまま着地できる。ES版は最大11ヒットし、必ず着地する。

ネガティブストーレンは投げ技。ES版は存在しない。

ミッドナイトプレジャーは、ダメージが大きく発生が非常に早い移動投げ。強力なのでどんどんゲージを注ごう。

デモンブラストは無数のコウモリを飛ばす飛び道具。発生まで無敵なので、確実にコウモリが発生するのが利点。

ミッドナイトブリスは移動投げで、全体的な性能はミッドナイトプレジャーに劣る。見た目重視で使うぐらい!?

基本連続技

Ⅰ：【ジャンプ弱Ⓚ→ジャンプ中Ⓚ】→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ：（画面端限定）しゃがみ強Ⓚorミッドナイトプレジャー→ESデモンクレイドル

Ⅰは基本となる連続技。ESバットスピンをヒットさせた後も、同様に地上のチェーンコンボへつなごう。Ⅱは、ESデモンクレイドルが吹っ飛び中の相手を拾えることを利用したもの。

オススメチェーンコンボ

地上では密着からであれば【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】と決まるが、安定は【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】という流れ。空中では昇りでジャンプ弱Ⓟor弱Ⓚを出しておき、下りでジャンプ中Ⓚにつなぐのが基本となるぞ。

中段となるダッシュ攻撃の仕掛けどころがカギ!!

フェリシア
FELICIA

Text：ハメコ。

主要技解説

●通常技・特殊技

近距離戦では、ガードさせて有利になる下段のしゃがみ弱Ⓟが攻めの起点となる。遠距離でのけん制は、リーチの長い遠距離立ち強Ⓚが強力だ。

対空技は豊富。近距離ではしゃがみ強Ⓟ、中距離ではしゃがみ中Ⓟ、遠距離ではしゃがみ中Ⓚと使い分けよう。

跳び込みは着地まで出続けるジャンプ弱Ⓚから、2段技のジャンプ中Ⓟにつなぐのが基本。小さく跳び上がるダッシュからは、ジャンプ攻撃が出せる。ジャンプ中Ⓟで接近しつつガード崩しを狙おう。

特殊技のEXチャージはゲージをためる技で、ボタンを押し続けると動作が持続する。ダウンを奪った後に使おう。

●必殺技・EX必殺技

ローリングバックラーは、姿勢が低く飛び道具などを避けられる突進技。技後にⓅで追加攻撃へ派生、連続ヒットしダウンを奪える。ES版は移動距離と速度が上昇し、突進部分が最大4ヒットに。

キャットスパイクは、風船を割りつつ攻撃する突進技。弱は発生が早く、ガードされてもほぼ五分。中～強の順に発生が遅くなる分、移動距離が延びスキが小さくなる。ES版は大きく跳び上がり、風船を投げる飛び道具となる。

デルタキックは蹴り上げつつ垂直に上昇後、降下しつつダウンを奪える2段蹴りを繰り出す。ES版は下降中に6回蹴り、着地後有利に。いずれも、ガードキャンセルで出すと初段でダウンを奪える。

ヘルキャットは投げ技。ES版はダメージが上昇する。

ダンシングフラッシュは乱舞系の突進技。ダメージが大きいので連続技に組み込もう。

プリーズヘルプミーは子猫を飛ばす、ロック系の飛び道具。子猫の軌道はボタンで変化し、弱Ⓚ中Ⓚで地上を進み、弱Ⓚ強Ⓚで画面端上部から斜めに落下、中Ⓚ強Ⓚで画面端中部から放物線を描く。

基本連続技

Ⅰ：ダッシュ中Ⓟ→【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】orしゃがみ中Ⓟ→Ⓒ→弱キャットスパイク

Ⅱ：近距離立ち弱Ⓟorしゃがみ弱Ⓟ→（目押し）遠距離立ち中Ⓟ→Ⓒ→弱キャットスパイク

Ⅰは中段始動の連続技。ゲージを稼ぎたければ、しゃがみ強Ⓚ後にEXチャージを使おう。威力重視なら、Ⅰ、Ⅱ共にしゃがみ（遠距離立ち）中Ⓟ→ダンシングフラッシュが理想だ。

オススメチェーンコンボ

基本は【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓟ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】だが、しゃがみ強Ⓚはスキが大きいので、ガード時は最後を遠距離立ち強Ⓚに変えたい。空中では昇りでジャンプ弱Ⓚを出しておき、2段技のジャンプ中Ⓟか、横に長いジャンプ中Ⓚにつなぐのが基本となる。

●デミトリ補足：ダッシュは無敵時間があり、必殺技のみでキャンセル可能。ゲージがある場合はミッドナイトプレジャー、無い場合はネガティブストーレンでガードを崩そう。

●フェリシア補足：サンドスプラッシュは砂をかける飛び道具。弱～強の順にスキが増加。リーチも長くなるが微々たるものだ。ES版は最大5ヒットし、当てた後は大幅に有利。

主要技解説

●**通常技・特殊技**

中間距離のけん制には、ジャンプ防止の立ち強Ⓟ、スキの小さいしゃがみ弱Ⓚが使いやすい。対空は、間合いが遠ければしゃがみ強Ⓟが信頼できる。

接近戦を挑むなら、ダッシュ立ち中Ⓟorしゃがみ弱Ⓚで突っ込む。ここから斜めジャンプ中◢+Ⓚの中段を仕掛けるのが必勝パターンだ。

●**必殺技・EX必殺技**

棺の舞は上空から棺を落とす特殊な飛び道具で、空中でも使用可能。落下位置はボタンに対応しており、弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚの順に遠くなり、強Ⓚで出すと相手にキャラによって画面端と端でも届く。動きの遅いキャラに対して特に有効だ。

王家の裁きは、前斜め下に放つ空中飛び道具。発生と弾速が遅く決めにくいが、ヒット時は一定時間、相手が無防備な姿に変化。弱→強の順で動作が遅くなるが、相手の変化時間は長くなる。ES版は3発同時に発射し、ヒット後の変化時間が長いので、一発逆転で狙ってみる価値アリ。

コブラブローは腕を伸ばして攻撃する打撃技。弱→強の順にリーチが長くなる。ES版は強よりさらに長いぞ。

ミイラドロップは一定の位置に手を出現させ、立ち状態の相手をつかむ投げ技。弱→強の順で、手の出現位置が遠くなる。ES版は手が目の前から前進していき、それに触れた相手をつかむ。こちらはしゃがんだ相手も投げられるのが魅力だ。なお、どちらもレバガチャでダメージが増加。

ファラオマジックは斜め下に放つ飛び道具。攻撃発生が遅いので決める機会は少ないが、ダメージは絶大。一度は決めてみたいロマンの技だ。

奈落の穴は、少し先の地面に穴を生成し、その上に要る相手を吸い込むガード不能技。空中に居る相手にも決まるものの、発生が遅くゲージを2本消費する割に威力が低い。

基本連続技

Ⅰ：斜めジャンプ中◢+Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ：ダッシュしゃがみ弱Ⓚ→【しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅰは中段始動の連続技。しゃがみ強Ⓚ後は、基本的に追い打ち攻撃まで出してOKだ。Ⅱはダッシュ攻撃からの連続技。しゃがみ弱Ⓟへのつなぎは目押しなので、タイミングを覚えよう！

オススメチェーンコンボ

地上のチェーンコンボは、相手の大きさで使い分ける。通常は【しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ】が基本。しゃがみの姿勢が低いキャラには、立ち強Ⓟをしゃがみ中Ⓚに変えて対応しよう。そのほか、対空のしゃがみ強Ⓟ後はしゃがみ強Ⓚを出せばスキを軽減できるぞ。

主要技解説

●**通常技・特殊技**

地上でけん制に役立つのは、立ち中Ⓚとしゃがみ中Ⓚ。ジャンプを防止したいときは立ち中Ⓟを使おう。近距離ではしゃがみ弱攻撃がチェーンコンボ始動技として活躍する。

ジャンプ中は下方向に強いジャンプ中Ⓚが主力で、空中ダッシュ中はリーチの長いジャンプ中Ⓟが使いやすい。

地上ダッシュ中は空中判定でジャンプ攻撃を出せる。近距離用のジャンプ中Ⓚ、リーチの長いジャンプ強Ⓟ、後方にも攻撃判定のあるジャンプ強Ⓚを使い分けてラッシュだ。

特殊技は攻撃判定のある空中ダッシュと空中停滞。空中停滞は動作中に空中ガードができないため、使いにくい。

●**必殺技・EX必殺技**

ディオ＝セーガは3ヒットする設置系飛び道具で、空中でも使用可能。しゃがみ弱攻撃からは強で、空中ダッシュ中Ⓟからは弱or中で出し、相手の斜め上に設置するといい。ES版は判定が大きくなってヒット数が増加。本体が攻撃を受けても消えず、ヒット時は連続技を狙えるぞ。

ネロ＝ファティカは後方へ下がりつつ頭部付近をひっかく技。先読み対空に使おう。

イラ＝スピンタは、急降下して空中or立ち状態の相手を投げる技。しゃがんだ相手はつかめない。イラ＝ピアノは円形の刃になり急降下。中段なのでイラ＝スピンタの裏の選択肢となり、スキは小さい。

スプレジオは前方に血を吹き出して攻撃。発生は早いが、威力が低くスキが大きい。ガードキャンセルに対応しており、その際は威力が高くなる。

プロヴァ＝ディ＝セルヴァは地面に血を進ませ、追加入力で投げ技を繰り出す。最速で追加入力をしても至近距離の相手をつかめないが、威力は非常に高い。フィナーレ＝ロッソは相手の真下に血の池を出現させる、投げ判定の技。遠距離で奇襲に使うといい。

基本連続技

Ⅰ：ダッシュ強Ⓚ→（着地）【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】

Ⅱ：しゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ→Ⓒ→スプレジオ（強以外）

Ⅰは近距離で使う連続技。しゃがみ弱Ⓚを1発増やしてもいい。Ⅱは必殺技を絡めたものだが、威力が低いので無理に使う必要は無い。ディオ＝セーガへ連係させる方がいいだろう。

オススメチェーンコンボ

基本になるのは、ダッシュ【中Ⓚ→弱Ⓟ（少し遅めに出る）→強Ⓚ】。タイミングはシビアだが、ヒット後は地上技につなぐことができる。【しゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ】と決めれば、それだけで体力ゲージを3分の1ほど奪えるので、ぜひマスターしてほしい。

よもやまCFJ

●**アナカリス補足**：ゲージを使うなら、ES王家の裁きかESミイラドロップがオススメ。ゲージを消費せずとも闘えるので、次のラウンド（キャラ）に持ち越してもいいぞ。

●**ジェダ補足**：ジャンプ中Ⓚは、昇りで出せば相手によっては中段になる。チェーンコンボで強Ⓚを出すとそこから落下軌道を取るため、さらにジャンプ中Ⓟへ連係させると有効だ。

ブロッキングを活用し、空中から攻め立てろ!!

アレックス ALEX

地上技は使えるものが少ないが、ジャンプ&ハイジャンプは素早くジャンプ攻撃が使いやすい。空中ブロッキングを併用し、空中から強引に接近戦へ持ち込むのが主戦法だ。

Text：ハメコ。

主要技解説

●通常技・特殊技

接近戦は連打の利くしゃがみ弱Ⓟが軸。ヒット確認から連続技を決めたり、パワーボムに連係させよう。中間距離では、判定が強くスキの小さいしゃがみ中Ⓟ&しゃがみ中Ⓚ、リーチが長くダウンを奪える下段のしゃがみ強Ⓚを使用。対空面は貧弱なので、ブロッキングで対処したい。

ジャンプ&ハイジャンプは軌道が低くスピードが速い上、空中ブロッキングのおかげで落とされにくい。ジャンプ攻撃は、着地まで判定が持続し下方向に強力な弱Ⓚと、横方向に長い強Ⓚを使おう。

●必殺技・スーパーアーツ

フラッシュチョップは弱～強の順に発生が遅くなり、代わりにリーチが長くなる。強はヒット時に相手を振り向かせて硬直させる。EX版は発生が早く2ヒットで、中と同程度のリーチを持つ。弱以外はスーパーキャンセルが可能。

パワーボムは投げ技。威力は弱中強で大差無いので、間合いの広い弱を使っていこう。

エアニースマッシュは斜め前に上昇する打撃技。EX版を含めて空中ガード可能なので、対空技には使いにくい。

エアスタンピートはジャンプして踏み付ける技。出始めから足元無敵で、弱～強の順に移動距離が伸びる(EX版は相手の位置をホーミング)。ガードされても状況は五分。

スラッシュエルボーはスーパーキャンセルに対応した突進技。弱～強の順に突進距離が伸びる。EX版は2ヒット。

ブーメランレイドはチョップ4回からバックドロップを決める。発生が早く威力が高いので、連続技に組み込もう。

ハイパーボムは投げ技で、間合いは弱パワーボムよりも広い。相手は画面暗転後に回避可能なので、発生まで持続する無敵時間を活用したい。

スタンガンヘッドバットは、跳び掛かっての投げ技。弱～強の順に移動距離が伸びる。決まれば確実に気絶を誘発。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓟ×n→Ⓒ→EXフラッシュチョップorブーメランレイド

Ⅱ：強フラッシュチョップ→←＋強ⓅorEXフラッシュチョップor→Ⓢ→中スタンガンヘッドバット

Ⅰは接近戦の基本連続技。ブーメランレイドを決めればかなりの威力となる。Ⅱの←＋強ⓅやEXフラッシュチョップは届く間合い限定。中スタンガンヘッドバットなら安定するぞ。

パワーゲージは何に使う？

ゲージはできる限り、しゃがみ弱Ⓟ×nヒット確認からのブーメランレイドに注ぎ込みたい。入力が難しいものの、この連続技の成功率で攻撃力に大きな差が出るぞ。どうしても安定したい場合は、しゃがみ弱Ⓟ×nからEXフラッシュチョップにつなぐといいだろう。

突進技と雷撃蹴で多方向から攻めろ!

ユン YUN

伝統の寄襲技、雷撃蹴に加え、多彩な必殺技を持つユン。弱、中、強、EXで性質が異なるものが多いので、状況ごとに使い分けたい。前方転身からの追撃も要チェックだ。

Text：OYZ

主要技解説

●通常技・特殊技

ジャンプ中↓＋Ⓚは、空中から急降下しつつ攻撃する技。弱強の順で角度が浅くなる。相手の足元を狙って低い打点で当てれば、ユン側が若干有利な状態となるので、そこから打撃技と前方転身で二択を迫ることができる。打撃技は、立ち弱Ⓟ～ターゲットコンボやしゃがみ弱Ⓚを使おう。

●必殺技・スーパーアーツ

鉄山靠は低い姿勢で突進した後、肩で攻撃する技。弱～強の順で発生が遅くなり、移動距離が長くなる。弱は主に連続技で使用。中、強は飛び道具を回避しつつ攻撃でき、ヒット時は相手が浮くため追撃が可能。どれもガード後に反撃を受けることは無い。

絶招歩法は、拳を突き出しつつ突進する技。弱～強の順に発生が遅くなり、移動距離と威力が上昇する。主に連続技で使うが、先端を当てるように出せば、ガードされても反撃は受けにくい(特に弱)。

二翔脚は跳び上がりながらの二段蹴り。無敵時間は無いが、発生の早い弱を早めに出せば対空技として機能する。

虎撲子は、両手を突き出して気功で攻撃する技。動作が短いので空振りでゲージをためるのに適している。一応、飛び道具を消すことが可能。

前方転身は投げ技で、追撃が決まるため大ダメージを期待できる。投げ間合いは広くないので、至近距離で狙おう。

槍雷連撃は、突進しつつ連続攻撃を繰り出すスーパーアーツ。無敵時間は長いがガード時のスキが大きいので、連続技に使っていこう。

揚炮は、重い打撃技を3発たたき込むスーパーアーツ。3段目ヒット後は相手が浮くので、そこに追撃が可能。追撃も含めれば、槍雷連撃よりも高威力だ。ただし、当たり方や間合いによって3段目が空振りする場合があり、やや安定度に欠ける。こちらもガード時は大きなスキがあるので、確定状況で使いたい。

【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ】→弱鉄山靠→槍雷連撃と決めれば、満タンからこの減り。これは狙うしかない!

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2～3→立ち弱Ⓚ→Ⓒ→弱or中絶招歩法

Ⅱ：前方転身→(少し前進して)【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓚ】→Ⓒ→強絶招歩法or弱鉄山靠

Ⅰは下段始動のヒット確認が可能な連続技。ジャンプ中↓＋Ⓚ後などに有効だ。Ⅱは一応全キャラに決まるが、相手キャラによっては少し長めに前進しないと決まらないことに注意。

パワーゲージは何に使う？

ゲージは連続技でのスーパーアーツに使用したい。【立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち中Ⓟ】→弱鉄山靠→槍雷連撃は、狙う機会が多く高威力だ。ただし、始動が遠いと槍雷連撃がつながらない場合があるので注意。ブロッキング後は、しゃがみ中Ⓚ→揚炮or槍雷連撃を狙おう。

よもやまCFU

●アレックス補足：垂直or斜めジャンプ中↓＋強Ⓟは、前斜め下へ軌道を変えて突進する技。スキは大きいが、ヒット時にダウンを奪える上に横方向への移動距離が長い。奇襲に最適だ。

●ユン補足：EX鉄山靠は連続技に組み込むことができ、ヒット後に追撃が可能。ただ、これにゲージを半分使うなら、槍雷連撃に使った方がダメージ効率がいいぞ。

ユリアン URIEN

三つのスーパーアーツを使いこなせ！

Text：OYZ

主要技解説

●通常技・特殊技

距離による技の切り替わりが無い、ユリアンの通常技。立ち中Ⓟはスキが小さいので、振り回してけん制しつつゲージをためよう。これにリーチの長い立ち中Ⓚや、下段のしゃがみ中Ⓚを交ぜると有効だ。対空技はしゃがみ強Ⓟ。ブロッキング後はもちろん、直接ぶつけても強力だ。➡＋強Ⓟは中段で、主要ダメージ源の一つ。ジャンプ攻撃を当てた後や起き上がりに狙おう。

●必殺技・スーパーアーツ

まず、タメ技は全体的にタメ時間が長いので注意したい。

突進技のチャリオットタックルは、弱〜強の順に移動距離が伸び、スキが増加。ガードされると中や強は反撃を受けるが、弱はほぼ五分なので反撃はまず受けない。届く間合いなら積極的に使おう。

デンジャラスヘッドバットは、小さくジャンプしながらの頭突き。スキの小さい弱は、投げ技に合わせると効果的。出した瞬間から足元が無敵なので、起き上がりにも使える。

メタリックスフィアは飛び道具で、弱中強の順に撃ち出す方向が高くなる。弾速は遅いものの、弾自体が大きいので当てやすく、特に大型キャラに有効だ。なお、空中ヒット時は間に合えば追撃可能。

スーパーアーツで使いやすいのは、多段飛び道具のユピテルサンダー。無敵時間が長く割り込みに使える上、ガードされても有利なので、少し歩いて➡＋強Ⓟとしゃがみ中Ⓚの二択を迫ることができる。

タイラントパニッシュは、無敵時間の長い突進技。スキが大きいので、確定状況で使いたい。しゃがみ弱Ⓟ×2や【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ】からヒット確認で決めるのが理想だ。

エイジスリフレクターは、攻撃判定を持ったまま停滞する鏡を張る技。ユリアンと鏡で挟み込んで攻撃するほか、画面端に追い詰めた相手の目の前に張れば、有利な状況から二択を仕掛けられる。

パワーゲージは何に使う？

長い無敵時間がある上、ガードされてもこちらが攻められるユピテルサンダーがオススメ。ブロッキング後の反撃にタイラントパニッシュを使うのも有効だ。逆に、エイジスリフレクターは停滞時間が短いため、大きなダメージを与えにくい。各種EX必殺技もイマイチ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ強Ⓟ（2ヒット）→強チャリオットタックルor強デンジャラスヘッドバット

Ⅱ：【立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ】ⒸⒶ タイラントパニッシュ

Ⅰはブロッキング後や反撃として狙いたい連続技。ただ、しゃがみ強Ⓟが2ヒットしないガイ、かりんには決まらないので覚えておこう。Ⅱはヒット確認しつつ狙える地上の連続技だ。

春麗 CHUN-LI

蹴りになります、鳳翼扇！

Text：OYZ

主要技解説

●通常技・特殊技

中間距離のけん制は、リーチの長い遠距離立ち強Ⓟとしゃがみ強Ⓚが優秀だ。接近時は、当たり負けしにくい⬅＋強Ⓟや、下段のしゃがみ中Ⓚが主力。キャンセルで気功拳や覇山蹴を出すのも有効だ。

本作では空中戦も必要。空中ブロッキングを交ぜつつ、主に下方向へ強いジャンプ強Ⓚで跳び込もう。通常技で迎撃する相手には、たまにジャンプ中⬇＋中Ⓚを交ぜるといい。空対空や大型キャラへの跳び込みは、早めに出すジャンプ【強Ⓟ→強Ⓟ】が有効だ。

●必殺技・スーパーアーツ

百烈脚は、その場で無数の蹴りを繰り出す技。一応ケズり目的で使えるものの、スキがやや大きいのが難点。

気功拳は飛び道具で、EX、弱、中、強の順に弾速が上昇。スキが小さく、中間距離のけん制に十分使える（相手キャラにもよるが）。途中で消えることが無い点はうれしい。

覇山蹴は、前方に宙返りしながら足を振り下ろす技。弱〜強の順に移動距離が長くなる。中段でガードされてもほぼ五分なので、ガード崩しや接近手段に使える。主に発生の早い弱を使おう。なお、気功拳と覇山蹴はスーパーキャンセルに対応しているぞ。

スーパーアーツの気功掌は、大きな衝撃波を前方に展開する技。無敵時間は長いものの、全段ヒットしにくくダメージが小さいため、出番は少ない。

鳳翼扇は突進しつつ無数の蹴りをたたき込む技。ダメージが大きいため、反撃などで通常技キャンセルから決めよう。また、無敵時間があるため割り込みに使うのもアリ。ガードされても間合いが離れるので、手痛い反撃を受けないことがある点もポイント。

パワーゲージは何に使う？

EX必殺技や気功掌がイマイチなので、基本的には鳳翼扇オンリーでOK。ただし、本作ではしゃがみ中Ⓚをヒット確認して鳳翼扇を決めることはほぼ不可能（遅めキャンセルだとつながらない）。ブロッキング後など、しゃがみ中Ⓚが確実にヒットする状況で使っていこう。

基本連続技

Ⅰ：⬅＋強Ⓟ Ⓒ 強気功拳 Ⓢ 鳳翼扇（→ハイジャンプ）→ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓟ】

Ⅱ：➡＋中Ⓚ→⬅＋強Ⓟ Ⓒ 鳳翼扇（→ハイジャンプ）→ジャンプ【強Ⓟ→強Ⓟ】

Ⅰはヒット確認が可能な連続技。ただし、間合いが遠いと強気功拳がつながらないので注意。Ⅱは当てた後に有利な状況となる➡＋中Ⓚを絡めたもの。これは遠いと⬅＋強Ⓟが届かない。

よもやまCFJ

●ユリアン補足：チャリオットタックルとメタリックスフィアはスーパーキャンセルに対応している。なお、後者は「ストⅢ」と違って、相手に当てないとキャンセルできないので注意。

●春麗補足：スピニングバードキックは連続技に組み込めるが威力は低く、スキが大きいためヒットさせないと反撃を受ける。EX版は出始めが無敵になるが、その時間は短め。

王の剣はとにかく長い！常に自分の間合いで闘え!!

レオ
LEO

Text：パチ

主要技解説

●**通常技・特殊技**

しゃがみ中Ⓚは抜群のリーチを持ち、加えて下段判定という高性能な技。剣の部分はやられ判定が無いので、飛び道具感覚でけん制に使えるぞ。

しゃがみ強Ⓟは上方向への判定が強く、早めに出せば対空技として強力。発生が早く根本部分はキャンセル可能なので、割り込みや連続技にも使えるぞ。立ち中Ⓚはしゃがみ強Ⓟと似た性質を持っており、持続時間が長め。しゃがみ強Ⓟと併せて対空に使おう。

立ち弱Ⓚは発生が早いので、接近されたときに間合いを離す手段として使っていける。

ジャンプ攻撃は、中間距離でのけん制に弱Ⓚ、空対空に弱Ⓟが強力。どちらも着地まで判定が出続けるぞ。ジャンプ中⬇+強Ⓚは判定が強い上に持続時間が長いので、空対空、跳び込みの両方に使える。

●**必殺技・ミスティックブレイク**

アキレス・ラッシュとクロノス・ラッシュは、突進攻撃後に前者は中段、後者は下段の斬りを出す技。突進攻撃で止めた後の状況はやや不利な程度で、追加の斬りは共にガードされても反撃を受けない。

マーズ・スラッシュは、発生の早い弱がしゃがみ強Ⓟからの連続技用。中と強は発生が遅いものの中段で、ガード崩しやジャンプ防止に有効だ。なお、強は中よりリーチが長いが、2段目（地面の炎の部分）はしゃがみガード可能。

ガイア・ドライバーはコマンド投げ。発生は通常投げより遅いが、投げ間合いとダメージの面で優れている。弱〜強の順に間合いが狭くなるが、そのぶん威力は高くなるぞ。

ヘラクレス・ラッシュは、無敵時間のある突進技からの連続攻撃。連続技に使おう。

ギガス・ドライバーはコマンド投げで、投げ判定発生まで無敵で威力が高い。割り込みやガード崩しに役立つ技だ。

固有システムを検証！

アルティメットカウンターはⓀ版がオススメ。下段でヒット時はダウンを奪えるぞ。ただし、相手と密着していると当たらないので、その場合はⓅ版を使っていこう。また、接近戦での反撃に乏しいレオは、レベルアップの無敵時間で相手の攻撃を避ける行動も覚えておきたい。

基本連続技

Ⅰ：ジャンプ強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→Ⓒ→弱マーズ・スラッシュ

Ⅱ：ジャンプ中Ⓚ→立ち中Ⓚ→Ⓒ→ヘラクレス・ラッシュ

Ⅰはさらに追い打ち攻撃まで決まる。しゃがみ強Ⓟはキャンセルできるのが根本部分だけなので注意。Ⅱは立ち中Ⓚのキャンセル受付時間が短いので、素早くコマンドを入力しよう。

変幻自在の動きと技で広域を制圧せよ！

ムクロ
MUKURO

Text：パチ

主要技解説

●**通常技・特殊技**

遠距離では、驚異的なリーチを持つジャンプ強Ⓟが主力。同じくリーチの長い立ち強Ⓟ、下段のしゃがみ強Ⓟも交ぜよう。中間距離ではしゃがみ中Ⓚ、接近戦ではしゃがみ弱Ⓚが有効。どちらも下段判定だ。

各種弱攻撃からは、各種中攻撃をコンビネーションで出せる。ただし、この場合の中攻撃はキャンセル不可能。また、【各種弱Ⓟ→強Ⓟ or ⬇+強Ⓟ】という流れもあるぞ。

ジャンプ攻撃は強Ⓚも使いたい。➡で横、⬇要素で下、ニュートラルで前斜め下に攻撃し、やられ判定が小さいのが特徴。また、ニュートラル版を昇りで出せば中段になる。

対空は判定の強い⬉+中Ⓚが基本。判定では劣るが、相打ち以上なら爆龍昇で追撃できる立ち中Ⓚも覚えておこう。

●**必殺技・ミスティックブレイク**

一文字はスキの小さい飛び道具で、弾速は弱〜強の順で速くなる。羅刹刃は高威力で1段目は下段だが、発生が遅く硬直が長いので使いにくい。

蜻蛉は分身して突進する技で、弱は下、中は真ん中、強は上が本体。移動中はⓅで派生技が出る。弱蜻蛉後は弱Ⓟが急停止、中Ⓟが中段攻撃、強Ⓟが発生の早いタックル。中&強蜻蛉後は弱Ⓟが跳び込みに、強Ⓟがけん制に使える。

空蝉は瞬間移動技で、弱は相手の後ろ、中は相手の真上、強は中より高い位置に出現。中〜強は出現後にジャンプ攻撃を出せるが、空蝉を出した際の向きで技が出るので注意。

十文字は無数のクナイを放つ技。空中ガード不能で出始めに無敵時間があるので、割り込みや攻めの起点に使える。

爆龍昇は弱が目の前、中が1キャラほど先、強が2キャラほど先に火柱を発生させる。無敵時間があり、対空や立ち中Ⓚ後の追撃として有効だ。

閻魔突きは発生こそやや遅いが、やはり出始めから無敵で威力が高い。しゃがみ中Ⓚから連続技に組み込めるぞ。

固有システムを検証！

アルティメットカウンターはⓅ版がオススメ。リーチは短いものの、スキが小さいので使いやすい。Ⓚ版は発生が遅くスキが大きいので、使う必要は無い。

また、ミスティックアーツはLv2以上で出せる爆龍昇が使いやすいので、最低でも一度はレベルアップを使いたい。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2〜3→【しゃがみ弱Ⓟ→⬇+強Ⓟ】

Ⅱ：しゃがみ中Ⓚ→Ⓒ→{（弱蜻蛉〜）楽車当て}or{閻魔突き}

Ⅰの⬇+強Ⓟは、しゃがみ弱Ⓟから素早くつなぐこと。遅いと連続ヒットしないぞ。Ⅱの楽車当て（強Ⓟ）は弱蜻蛉から最速で出そう。閻魔突きは間合いが遠いと入らないので注意。

●**レオ補足**：ジャンプ強Ⓟは横方向に長いリーチを持っているので、空対空に使える。地上の接近戦では、立ち弱Ⓚから【立ち強Ⓟ→強Ⓟ】に連係させて間合いを離すといいだろう。

●**ムクロ補足**：ムクロは2段ジャンプが可能。大ジャンプ中でも可能で、移動手段として便利。螺旋脚はヒット時にダウンを奪えるが、基本的にしゃがみ状態の相手には当たらない。

Text:バチ

主要技解説

●通常技・特殊技

立ち強Ⓚとしゃがみ強Ⓚは画面端から端近くまで届くリーチを持ち、後者は下段。空対空に強いジャンプ強Ⓚと併せ、遠距離のけん制に使おう。

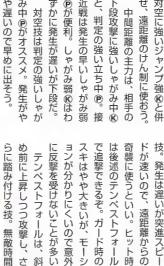
中間距離の主力は、相手の下段攻撃に強いしゃがみ中Ⓚと、判定の強い立ち中Ⓟ。接近戦は発生の早いしゃがみ弱Ⓟが便利。しゃがみ弱Ⓚはわずかに発生が遅いが下段だ。

対空技は判定の強いしゃがみ中Ⓟがオススメ。発生がやや遅いので早めに出そう。

➡＋中Ⓟは前進しつつの中段攻撃。当てた後は若干不利。

ジャンプ攻撃は、判定が強くめくりを狙えるジャンプ中Ⓚが跳び込み用。ジャンプ強Ⓟは昇りで出せば中段になる。

●必殺技・ミスティックブレイク

ヴォルカノブレスは火球を吐く飛び道具。スピードが遅く、射程もやや短め。飛び道具の相殺に使うぐらいだろう。

デリージュアサルトは突進技。発生は遅いが突進スピードが速いので、遠距離からの奇襲に使うといい。ヒット時は後述のテンペストフォールで追撃できるぞ。ガード時のスキはやや大きいが、モーションが分かりにくいので意外に反撃を受けないことが多い。

テンペストフォールは、斜め前に上昇しつつ攻撃し、さらに踏み付ける技。無敵時間は無いが、発生と判定に優れるので対空技として使える。また、上昇中の攻撃は空中追撃として使える性質を持っているので、連続技にも役立つ。

デリュージュクライシスは、突進しながらの連続攻撃。出始めに無敵時間があるので近~中間距離での割り込みに使える上、しゃがみ弱攻撃キャンセルで連続技になる。スキが小さいので使いやすいぞ。

ガストフレイムはLv2以上で使える炎のブレス。発生が遅く、無敵時間は発生前に切れてしまう。相手の飛び道具を消せないのも難点。ケズリでK.O.できるときに使おう。

固有システムを検証!

アルティメットカウンターは発生が早い上、ガードされたときのスキが小さいので気軽に使える。ゲージはデリュージュクライシスに使うのが基本だが、近距離からの跳び込みを迎撃しにくいので、それを無敵時間のあるレベルアップで回避する、といった行動も取り入れたい。

基本連続技

Ⅰ:デリュージュアサルトorテンペストフォール(上昇部分)→テンペストフォール

Ⅱ:めくりジャンプ中Ⓚ→立ち弱Ⓟ(3ヒット)→しゃがみ弱Ⓚ→Ⓒ→デリュージュクライシス

Ⅰはさらに追い打ち攻撃まで決まる。弱デリュージュアサルト始動の場合、引き付けないとタメが完成しないので注意。Ⅱは高難度の連続技。立ち弱Ⓟからしゃがみ弱Ⓚは目押しで。

Text:MVP

主要技解説

●通常技・特殊技

中間距離のけん制に適しているのは、立ち弱Ⓟと立ち中Ⓟ。前者はキャンセルが可能なので、必殺技へ連係させてもいい。各種しゃがみⓀは地面から触手を伸ばす技。ダウンを奪える下段技で、弱~強の順に攻撃位置が遠くなる。立ち強Ⓚはスキが大きいものの、リーチの長さが魅力。ヒット時はダウンを奪えるぞ。

対空技は立ち中Ⓚ。遠距離からの跳び込みしか迎撃できないが、ほかに対空として使える技が少ないので重要だ。

ジャンプ弱Ⓚは着地まで判定が出続ける上、昇りで出せば中段になる。下に強いジャンプ強Ⓟ、発生が早く横に強い強Ⓚと併せて使っていこう。

●必殺技・ミスティックブレイク

アークティックストリームは、地面を疾走する飛び道具。けん制の主力になるが、スキは比較的大きめなので注意。

ノーチラスアタックは突進技。発生は早いが、スキは大きい。ハイドロスピニングは放物線を描きつつ突進。奇襲に使えるが、判定が弱く当て方によっては反撃されるのが難点だ。そして、注目すべきはその威力の低さ……。空中版は常に前方へ移動するため、ジャンプ軌道の制御に役立つ。

タッドポールショットは停滞型の飛び道具。Ⓟは目の前、Ⓚは少し先に設置、弱~強の順に位置が高くなる。スキが大きいので使いにくいが、あえて使うなら強Ⓟ版だろうか。

毒を吐くベノムファネルは先読み対空として使え、高い位置で決まれば追撃を狙える。

ライトニングマストは周囲に電撃を放つ技。長い無敵時間がある上に発生が早く、強力な対空技として活躍する。

ストラングルスパークは触手でつかんで絞め上げる技。発生は遅いが、無敵時間が発生後まで持続する上に威力が高め。飛び道具に合わせると、その飛び道具をくらって技が終わることが多いので注意。

固有システムを検証!

Lv2以上で使えるストラングルスパークは、威力こそ高いがバクチ要素が強め。こまめにライトニングマストを使うか、ストラングルスパークを狙うか悩むところだ。アルティメットカウンターは反撃を受けにくいので、ヌールの生命線となる。最初はとにかくこれを狙おう。

基本連続技

Ⅰ:しゃがみ弱Ⓟ→Ⓒ→ライトニングマストorノーチラスアタック

Ⅱ:しゃがみ強Ⓟ→立ち強Ⓟ

Ⅰはヌールの数少ない連続技。狙う機会は少ない。Ⅱは通常技のみだが威力は高めだ。そのほか、ベノムファネルが空中の高い位置でヒットすれば、ライトニングマストで追撃できる。

●ハウザー補足:Ⅱの連続技は難しいので、ジャンプ中Ⓚ後は直接しゃがみ弱Ⓚ→テンペストフォールとつなぐのが安定。その後はⅠの連続技と同じ追撃が決まるぞ。

●ヌール補足:レバーニュートラル投げは、相手のパワーゲージを少しだけ吸い取る効果がある。ダッシュが素早く、ダッシュ投げがやりやすいのでどんどん狙おう。

じっくりと闘いつつ接近して連続技を狙え！

さくら
SAKURA

Text：ケンちゃん

主要技解説

●通常技・特殊技

遠距離立ち強Ⓚはリーチの長い後ろ蹴り。攻撃力が高いので、けん制に使うと効果的だ。しゃがみ強Ⓟは上方向への判定が強く、対空技として信頼できる。➡＋中Ⓚは発生こそ遅いが中段判定なので、ガード崩しに活用していこう。

●必殺技・スーパーコンボ

波動拳は飛び道具。射程があり、1画面ほど進むと消滅する。また、ボタンを連打すると技が3段階に変化。発生が遅くなり射程が短くなる代わりに、気弾が大きくなる。

咲桜拳は上昇しながらのアッパー。中と強はアッパーの前に突進攻撃が加わる。発生が早いので、主に強を弱攻撃からの連続技に組み込もう。

春風脚は跳び上がりつつ回転蹴りを放った後、横蹴りで追撃する。スキが大きくガードされると反撃の危険性があり、威力は高くないので使いにくい。一応、ゲージ増加量が多いという利点がある。

桜華脚は斜め前に急降下しつつ蹴りを放つ。ある程度の高さからでないと出せないが、ジャンプの軌道を変えられる上、判定が強いので迎撃されにくい。相手の足元に当てれば、ヒット後に地上技を連続ヒットさせることも可能だ。

さくら落としは前方に跳び上がり、追加入力で両手を振り下ろして攻撃する技。追加の攻撃は3回まで出せるぞ。

真空波動拳は巨大な波動拳を繰り出す技。長い無敵時間がある上、攻撃判定が大きいので対空に役立つ。ガード時のスキは大きいので、地上の相手には後述する春一番を使おう。なお、気弾は進むほど小さくなり、ヒット数（ダメージ）が減少していく。

乱れ桜は咲桜拳を2回連続で繰り出す技。ダメージが大きく発生が早いので、連続技に組み込むといい。長い無敵時間を持つので割り込みにも使えるが、スキは大きい。

春一番は回転足払いを連発し、横蹴りで絞める技。やはり長い無敵時間がある。スキが小さいため（ガード後はほぼ五分）、リスクの低い割り込み技として活用できるぞ。

決めろ！オリジナルコンボ

●（100%で発動後）近距離立ち強Ⓟ→遠距離立ち強Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→中昇桜拳×4→真空波動拳

比較的難度が低く、体力ゲージの4割程度を奪える連続技。中昇桜拳を連続で決める部分は、なるべく相手を引き付けてからヒットさせていくのがコツだ。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2→立ち弱Ⓚ－Ⓒ→強昇桜拳or乱れ桜

Ⅱ：近距離立ち強Ⓟorしゃがみ強Ⓟ－Ⓒ→中春風脚or春一番

Ⅰは下段始動の基本的な連続技。間合いが少し離れているときは、しゃがみ弱Ⓚを1発に減らそう。Ⅱは至近距離かつ確定状況で使う連続技。ゲージがあれば春一番がオススメだ。

強力なけん制で押え込み必殺技で一気に攻め込め！

ガイ
GUY

Text：パチ

主要技解説

●通常技・特殊技

遠距離立ち中Ⓟはリーチと発生に優れ、キャンセルが可能。けん制や連係の主軸となるぞ。これが届かない間合いでは、リーチの長い遠距離立ち中Ⓚやしゃがみ強Ⓚを使おう。後者は発生直後を当てればダウンを奪え、終わり際を当てた場合はほぼ五分となる。

けん制や連係に交ぜたいのが、足払いに強く1段目がキャンセル可能なしゃがみ中Ⓚと、判定の強いしゃがみ中Ⓟ。しゃがみ中Ⓟは対空に使うこともできるぞ。しゃがみ中Ⓟで落とせない強力なジャンプ攻撃には、より対空性能の高いしゃがみ強Ⓟを使おう。

接近戦ではしゃがみ弱Ⓟが有効。当てた後はガイ有利だ。

●必殺技・スーパーコンボ

武神旋風脚は出始めに一瞬無敵時間があり、中なら発生後まで足元が無敵なので、割り込みに使うことが可能。強は空中連続技に組み込もう。

武神イズナ落としは前方にジャンプし、追加入力時に相手が間合い内かつ空中or立ち状態なら投げ、それ以外はスキの小さい肘落としに移行。

中間距離からの奇襲や、通常技キャンセルで連係に使おう。

疾駆けは前方に走り、追加入力で最初のボタンに対応した派生技に移行。派生技は弱が攻撃せずに停止、中が下段のスライディング、強が中段の跳び蹴りだ。⬇⬋➡＋Ⓚ後に別のⓀをずらし押しすれば、スムーズに追加技を出せるぞ。

崩山斗は突進技。弱は発生が早いので連続技用。中はスキが小さいので、キャンセルで出して固めに使用。強は突進中の姿勢が低く、飛び道具の下をくぐりつつ攻撃できる。

武神八双拳、武神剛雷脚はどちらも長い無敵時間がある。前者は対空や空中連続技に重宝。後者は割り込みに使いやすく、終わり際近くまで空中判定なので、ガードされても手痛い反撃は受けにくい。

決めろ！オリジナルコンボ

●（100%で発動後）近距離立ち強Ⓚ×n→{武神剛雷脚}or{しゃがみ強Ⓚ→武神八双拳}

1発目は発生の早い別の技にするのが実戦的。近距離立ち強Ⓚはボタンを連打すると発生前にキャンセルされやすいので、タイミング良くボタンを押そう。

基本連続技

Ⅰ：[立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ]－Ⓒ→弱崩山斗or疾駆け～影すくい

Ⅱ：[立ち弱Ⓟ→立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ→⬇＋強Ⓚ]→強武神旋風脚or武神八双拳

Ⅰの弱崩山斗は、間合いが遠いと届かないので注意。Ⅱは⬇＋強Ⓚで投げた後、少し前進してから追撃の技を出そう。そのほか、しゃがみ弱Ⓟ→立ち中Ⓟという目押し連続技も可能だ。

よもやまCF

●さくら補足：立ち弱Ⓟは発生が早い上、当てた後は有利となるため、連続技の中継や固めに役立つ。しゃがみ中Ⓟは判定が強く、相手のけん制技（特に足払い）をつぶすのに向いている。

●ガイ補足：武神八双拳は空中追撃で決める機会が多い。例えば、しゃがみ中Ⓚ（2ヒット）後、画面端でのレバーニュートラル投げ（➡⬆⬅＋Ⓟ無し）後など。いろいろ研究してみよう。

出し切りOKな連続技とゼロカウンターが主力!

ローズ
ROSE

Text:ケンちゃん

主要技解説

●通常技・特殊技

遠距離立ち強Ⓚは若干発生が遅いものの、リーチが長いのでけん制に最適。↘+中Ⓚは下段なので、遠距離からの奇襲として使える。スキは終わり際をヒットさせて五分~若干不利程度。そして対空技はしゃがみ強Ⓟが強力だ。

接近戦では発生の早いしゃがみ中Ⓟが使いやすい。キャンセルで弱ソウルスパイラルを出すのが基本だ。ジャンプ中Ⓚはめくりを狙えるぞ。

●必殺技・スーパーコンボ

ソウルスパークは飛び道具で、弱~強の順に弾速が上昇。マフラー部分に攻撃判定は無いが、触れた相手を突き放す効果がある(弱~強の順に突き放せる間合いが広くなる)。

ソウルスルーは前方に跳び上がり、空中の相手をつかむ投げ技。判定が弱く連続技に組み込みにくいため、使いどころは少ない。一応、空中ガード&ブロッキング不能だ。

ソウルリフレクトはマフラーを翻す打撃技。飛び道具を返す効果があり、弱は吸収して自分のゲージを増やし、中は正面に、強は前斜め上に跳ね返す。強は動作が短いのでゲージためにも使えるぞ。

ソウルスパイラルは前進しつつマフラーで攻撃。弱~強の順にヒット数が増え、発生が遅くなり移動距離が伸びる。弱は中or強攻撃から、中は強攻撃からキャンセルで連続ヒット。ガード時のスキは大きめだが、間合いが離れるので反撃は受けにくい(特に弱)。

オーラソウルスルーは、マフラーで相手を打ち上げソウルスルーで締める技。発生と無敵時間に優れるので、対空技として強力だ。リーチは短いので、連続技には不向き。

オーラソウルスパークは前方に強力な飛び道具を放つ。無敵時間が発生後まで続く上、ガードされても反撃を受けないので、割り込みやリバーサルに役立つ。発生が早いので、連続技にも使いやすい。

基本連続技

Ⅰ:しゃがみ中Ⓟor中Ⓚ→Ⓒ→弱ソウルスパイラル

Ⅱ:しゃがみ強Ⓟ→Ⓒ→中ソウルスパイラル

Ⅰはガードされても反撃を受けにくいので、出し切ってもOK。Ⅱは Ⅰより若干高威力。確定状況ではこちらを使おう。なお、しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ中Ⓟor強Ⓟという目押し連続技も可能だ。

決める! オリジナルコンボ

●(100%で発動後)しゃがみ中Ⓚ→しゃがみ強Ⓚ→【しゃがみ強Ⓟ(→強ソウルスパイラル空振り)】×n→オーラソウルスパーク

強ソウルスパイラル空振り後は、素早くしゃがみ強Ⓟへ。間合いが近くなったら強ソウルスパイラル空振りを省こう。

高性能な通常技と連続技で暴れまくろう

かりん
KARIN

Text:MVP

主要技解説

●通常技・特殊技

中間距離では、発生が早い、リーチが長い、スキが小さいと三拍子そろったしゃがみ強Ⓚが強力。一方、対空はしゃがみ強Ⓟや立ち強Ⓟが役立つ。

接近戦では、下段で連打可能なしゃがみ弱Ⓚと、同じく下段のしゃがみ中Ⓚが連続技の始動として使いやすい。なお、立ち弱Ⓟ、しゃがみ弱Ⓚ、立ち中Ⓟ、しゃがみ中Ⓟは、当てた後に有利となる。しゃがみ弱Ⓚ→立ち中Ⓟ→しゃがみ強Ⓚという連続技も可能だ。

➡+中Ⓚは中段判定。スキは大きいが、発生が早いのでガード崩しに役立つだろう。

ジャンプ攻撃は下方向に判定が強い弱Ⓚと、めくりを狙える中Ⓚが使いやすいぞ。

●必殺技・スーパーコンボ

紅蓮拳は掌底、紅蓮拳・改はボディーブロー始動の3段攻撃。紅蓮拳の方が移動距離が長く、どちらも1~2段目から多彩な技に派生可能。スキは大きいが連続技の主力だ。

紅蓮拳(・改)からの派生技は、紅蓮崩掌が崩掌、紅蓮頂肘が烈尖頂、紅蓮楔が下段の蹴り、紅蓮無尽脚が無尽脚、紅蓮殲破が烈殲破、紅蓮夜叉が夜叉返しを出す。主に弱紅蓮無尽脚を連続技に使おう。

無尽脚はヒット後に追撃可能な2段蹴り。スキは大きめ。崩掌は威力の高さが特徴だ。夜叉返しは当て身系の技。Ⓚで下段技を、Ⓟでそれ以外の技を当て身可能。当て身判定が出るまで無敵なので、起き上がりにも使えるぞ。烈殲破は、放物線を描きつつ突進する中段攻撃。スキは大きいが、奇襲技として悪くない。烈尖頂は肘打ちで突進する技だ。

荒熊いなしは投げ技。コマンド上ほかの技の暴発が多いが、使いこなしたいところだ。

神月流 神扉開闔は突進系の技。弱攻撃から連続技になり、無敵時間が長い。神月流 皇王拳は跳び上がりつつ攻撃。無敵時間は長いが発生が遅いため、連続技に組み込もう。

基本連続技

Ⅰ:しゃがみ弱Ⓚ×2~3→Ⓒ→強紅蓮拳×2~弱紅蓮無尽脚→神月流 皇王拳

Ⅱ:立ち中Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓚ

Ⅰは基本にして高威力の連続技。紅蓮無尽脚は遠いと連続ヒットしないので注意。紅蓮拳(強~強~弱)なら決まりやすいぞ。
Ⅱは目押し連続技。これだけでスーパーコンボ級の威力だ。

決める! オリジナルコンボ

●(100%で発動後)立ち強Ⓚ×n→神月流 神扉開闔

1発目は発生の早い別の技にしてもいい。後はタイミング良く立ち強Ⓚをつないでいこう。なお、間合いが近ければ最後をしゃがみ強Ⓚ→神月流 皇王拳にしてもいい。やりやすい方を決めていこう。

●ローズ補足: ローズのⓅゼロカウンターは相手を一定時間無防備にする強力な投げ技だが、発生がやや遅め。中以上の通常技など、スキの多い技に合わせるのが確実だ。

●かりん補足: 立ち弱Ⓟはスキが非常に小さく、ハウザー相手に(前に歩きながら)立ち弱Ⓟ×7という連続技が可能だ。また、無尽脚は出した瞬間から空中判定となっている。

通常技で相手をじらし当て身技で華麗に反撃！

イングリッド
INGRID

Text：ケンちゃん

主要技解説

●**通常技・特殊技**

➡＋中Ⓟは中段攻撃。ガード崩しに使おう。➡＋中Ⓚは小さく跳ねながらつま先で蹴る。スキは大きめだが、攻撃位置の低い技を避けつつヒットさせられるぞ。⬋＋中Ⓚは下段のスライディングで、遠距離からの奇襲に使える。スキはギリギリ終わり際をヒットさせ、わずかに有利な程度。

●**必殺技・スーパーアーツ**

サンシュートは飛び道具で、弱中強で方向と飛距離が変化。弱は低い位置に短く、強は高い位置に長く飛び、中はその中間となっている。進んだ後に停滞している光にも攻撃判定があるので、弱と中を地上戦での足止めに使おう。

サンライズは突進からサンアーチの連続攻撃。主に連続技用だが、初段のリーチが短いためやや使いにくい。

サンダイブは、弱で出すと真下に急降下しつつ攻撃。ガード、ヒット問わずに技後は不利な状況となるので使いにくい。中と強はリュウの竜巻旋風脚のように、回転しながら蹴る。後ろ側に回った足にも攻撃判定があるのが特徴だ。

サンアッパーは飛び道具以外の立ちガードできる攻撃を、サンローワーは下段攻撃を返せる当て身技。成功時は相手をはるか上空へ放り投げ、そこに追撃が可能。出始めに一瞬だけスキがあるので注意。

サンアーチはバック宙しながら蹴りを放つ。攻撃発生後まで無敵時間が続くので、対空やリバーサルに使おう。

Lv1スーパーアーツのサンバーストは、前方に光の泡を飛ばし、一定時間経過するor相手に触れると爆発する技。無敵時間が長く、必ず光の泡が発生するので、対空技のほかリバーサルにも使える。

Lv2スーパーアーツのサンシャインは、連続で回転蹴りを放つ技。発生が早いので、弱攻撃から連続ヒットするぞ。

Lv3スーパーアーツのサンデルタは、前方に魔法陣を発生させ、それがヒットすると相手をたたき付けて攻撃。魔法陣は、弱が目の前、中が画面半分程度、強が画面三分の二程度離れた場所に発生する。

スーパーアーツの使い分け

サンバーストが最も頼りになるので、対空やサンアッパー（ローワー）からの追撃でこまめに使っていこう。無敵時間が長い上にガードされても有利なので、リバーサルに使ってもOKだ。サンシャイン、サンデルタは機会があったら使う程度。無理に狙う必要は無い。

基本連続技

Ⅰ：しゃがみ弱Ⓚ×2→Ⓒ→サンシャイン

Ⅱ：サンローワーorサンアッパー→ジャンプ強Ⓚorサンバーストorサンデルタ

Ⅰは、弱攻撃から大ダメージを与えられる唯一の連続技。Ⅱは当て身技からの追撃だ。このほか、近距離立ち中Ⓚor強Ⓟ→強サンライズという連続技もある。大技のスキに決めよう。

必殺技＆スーパーアーツ一覧

サンシュート（⬇⬊➡＋Ⓟ）

サンライズ（⬇⬊➡＋Ⓚ）

サンアーチ（➡⬇⬊＋Ⓚ）

サンアッパー（⬇⬋⬅＋Ⓟ）

サンローワー（⬇⬋⬅＋Ⓚ）

サンダイブ（空中で⬇⬋⬅＋Ⓚ）

サンバースト（⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ・Lv1）

サンシャイン（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓚ・Lv2）

サンデルタ（⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓟ・Lv3）

CPU戦でイングリッドが乱入!!

対CPU戦の1～3ステージを、スーパーコンボ（もしくはそれに相当する技やオリジナルコンボ）フィニッシュ合計2回以上、かつノーコンティニューでクリアすると、3ステージ終了後にイングリッドが乱入してくる。特に強敵だったり、得点が高いようなことは無いが、BGMに歌が流れる（！）のが特徴だ。

突然乱入してくるイングリッド。一人での参戦で、スイッチタッグ制は利用しない。全ラウンドがイングリッドだ。

性能はプレイヤー使用時と違いが見られないので、そう苦労せずに倒せるだろう。BGMの歌が聴きたければ、条件を意識しつつプレイしてみよう。

よもやまCFJ

●**通常技補足**：遠距離立ち中Ⓚはリーチが長く振りが早め。中間距離のけん制に使おう。立ち中Ⓟは攻撃判定が強いので、遠めからの跳び込みには対空技として機能する。しゃがみ強Ⓟは発生こそ遅いが、リーチが長く下段判定だ。ジャンプ強Ⓟはめくりを狙うことができ、ジャンプ強Ⓚは下方向に鋭い判定を持つ。跳び込む際はこれらを使い分けていこう。

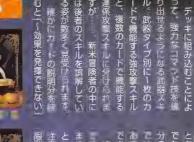
熱練冒険者から新米冒険者まで耳寄りな情報満載でお届け!!

本格的な全国稼働から早くも一カ月が経過し、通信協力プレイでの参加者待ちで空振りもほとんど無くなってきた『Quest of D（以下、QOD）』。今号は現時点での全種カードリストに加えて、中盤以降の手強いボス戦を含めたシナリオ攻略を中心にお届け！　クリアランクSを獲得し、段位アップを目指していこう!!

IMPRESSION

レアなドロップアイテムを求めて、通信協力プレイの虚空ダンジョンをまったりとブラブラとする日々。巷でもタイムアタッカーな冒険者が徐々に増えてきていますが、全国通信時は必ずメンバーの了承を取ってから走ることをお忘れなく……。

Quest of D
■メーカー：セガ
■ジャンル：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル+アナログレバー+4ボタン
■発売日：稼働中（9月発売）
■使用基板：Chihiro™

※本記事は、Ver1.01bを元に作成しています。

新米冒険者のハテナにお答え！

冒険者指南書

本格的な全国稼働も始まり、新規参入者も増えてきた『QOD』。そんな訳で、今号も新米冒険者が疑問に思うポイントをピックアップしてお答え！　当コーナーで取り上げて欲しいネタなんかも随時募集中ですよ!!

Text：伊勢猫

Q1 武器スキルコンビネーションは全部そろっていないとダメ？

デッキに組み込むことによって、強力なコマンド技を繰り出せるようになる武器スキル。武器タイプ別に1枚のカードで機能する強攻撃スキルと、複数のカードで機能する連係攻撃スキルに分けられますが、新米冒険者の中には後者のスキルを誤解している姿が数多く見受けられます。確かにカードの説明分を読むと「～効果を発揮できない」とありますが、これはあくまでもダメージ補正に関した部分のこと。現行のバージョンでは、セットのいずれか1枚あれば連係攻撃を使うことができます（一部例外あり）。

また、武器スキルは、合成[illegible]強化の効果を得られますが、セットタイプは同種として1枚に合成される点に注意。デッキに組み込める上限数は1枚までとなります。

コンビネーション合成の仕組み

名称が同じ連番の武器スキルは、すべてそろっていないと50%のダメージ補正。枚数分は合成後にプラスとして上乗せ。

Q2 宝箱を開けようとしたらいきなり襲われたんですが……!?

段位上げに必須ともいえるシナリオモードですが、通信協力モードに出現しないモンスターも数多く登場します。そんな中でも特に注意したいのが、宝箱に化けた「ミミック」の存在。ファンタジー系のゲームでおなじみのモンスターですが、『QOD』においても攻撃力と防御力が非常に高く、知らずに近付くとかなりの手痛い目に遭います。

とはいえ、ミミックの出現場所は完全な固定。接近しなければ攻撃をしてこないので、魔法スクロールなどの確実に倒す手段が無ければ近付かない方が無難。出現するダンジョンを覚えておきましょう。

弓矢を使ったゴールド稼ぎ、ランダムで落とす原石な[illegible]返りもいろいろ

接近してミミックを反応させ、すぐに離れて魔法を撃つのが安全確実な方法

Q3 防御力を上げているのにダメージが減らない？

『QOD』には大きく分けて物理防御力と特殊（魔法）防御力という2種類のダメージソースが存在しています。

前者の物理防御力とは、直接的な物理攻撃に対する防御値のことで、性能の高い防具などを装備することで上げられる数値。これに対して後者は、魔法攻撃やトラップなどの属性攻撃に対しての耐性値のことを指し、アミュレットなどの装備品で大きく引き上げることが可能となります。

また、クリティカルヒットだと普段より高いダメージを受ける点にも注意。プレイヤーが受ける最大ダメージは60なので、それ以下だと危険です。

モンスターの攻撃にもクリティカルヒットはあるので、こまめな回復が重要。

いくら防具を固めても、属性攻撃は別計算なので手痛いダメージを受けます。

QOD事典

時代は弓キャンセル!?：最近、弓を担いで走り回る冒険者を見かけるが……。実は、弓を常備しておくことで片手武器のみ、通常の装備チェンジキャンセルよりも上位となる弓キャンセルが可能。やり方は簡単で、カレント状態にした弓をキャンセルしたいタイミングでUSEボタンで装備すればOK。普段はキャンセルできないような動作までキャンセルできるぞ。

Ver.1.01

Dフォースカードリスト完全版

現時点の払い出しカードをすべてリスト化。ゲーム中に反映される数値や発動効果、種別などは編集部調べによるもの。

■武器カード

レアリティ	名称	種別	必要STR	攻撃力 戦	攻撃力 僧	攻撃力 魔	スピード	攻撃範囲	特殊能力	特殊攻撃力 炎	氷	雷	聖	闇
C	ダガー	短剣	制限なし	2	1	2	●●●	近	–	0	0	0	0	0
C	ダーク	短剣	制限なし	5	3	5	●●●●	近	–	0	0	0	0	0
UC	ポイズンダガー	短剣	制限なし	8	6	8	●●●●	近	毒攻撃 中	0	0	0	0	0
C	ショートソード	片手剣	5以上	7	5	3	●●	近	–	0	0	0	0	0
C	ロングソード	片手剣	5以上	12	9	6	●●●	近	–	0	0	0	0	0
UC	グラディウス	片手剣	15以上	23	18	11	●●●	近	–	0	0	0	0	0
C	バスタードソード	両手剣	10以上	8	5	4	●●	中	–	0	0	0	0	0
C	トゥハンドソード	両手剣	10以上	22	17	11	●●	中	–	0	0	0	0	0
R	ドラゴンキラー	両手剣	10以上	38	30	19	●●	中	全特殊防御力+10	0	0	0	0	0
C	ショートスピア	槍	5以上	7	7	5	●●	中	–	0	0	0	0	0
UC	パルチザン	槍	5以上	15	15	11	●●	中	–	0	0	0	0	0
C	ハンドアックス	片手斧	5以上	8	6	4	●●	近	–	0	0	0	0	0
C	ウォーアックス	片手斧	10以上	20	15	10	●	近	–	0	0	0	0	0
UC	バトルアックス	片手斧	15以上	35	27	17	●●	近	–	0	0	0	0	0
C	ブロードアックス	両手斧	10以上	10	7	5	●	中	–	0	0	0	0	0
C	クラブ	棍棒	5以上	3	3	2	●●	近	–	0	0	0	0	0
C	メイス	棍棒	5以上	10	10	7	●●	近	–	0	0	0	0	0
C	クォータースタッフ	杖	制限なし	2	2	2	●●	中	–	0	0	0	0	0
C	セプター	杖	制限なし	5	5	5	●●	中	魔法使いのみ：INT+8	0	0	0	0	0
C	ウッドボウ	弓	制限なし	0	0	0	●●●	遠	–	0	0	0	0	0
UC	グレートボウ	弓	制限なし	0	0	0	●	遠	–	0	0	0	0	0
C	アロー	矢(×15)	制限なし	5	5	5	●●	遠	–	0	0	0	0	0
UC	ファイアアロー	矢(×10)	制限なし	5	5	5	●●●	遠	–	+2	0	0	0	0
UC	コールドアロー	矢(×10)	制限なし	5	5	5	●●●	遠	–	0	+2	0	0	0
UC	サンダーアロー	矢(×10)	制限なし	5	5	5	●●●●	遠	–	0	0	+2	0	0

■防具カード

レアリティ	名称	種別	必要STR	防御力 戦	防御力 僧	防御力 魔	特殊能力	特殊防御力 炎	氷	雷	聖	闇
C	ウッドシールド	盾	制限なし	1	1	1	–	−5	0	+3	0	0
C	バックラー	盾	制限なし	1	1	1	DEX+2	0	0	0	0	0
C	ラウンドシールド	盾	制限なし	2	2	2	–	0	−2	−5	0	0
UC	ラージシールド	盾	制限なし	3	3	3	AGI−10　戦士のみ：−3	0	0	−3	0	0
C	メイジローブ	鎧	制限なし	2	2	2	魔法使いのみ：INT+3	+3	+3	+3	+3	+3
UC	フードローブ	鎧	制限なし	5	5	5	INT+5	−3	+3	+3	0	+3
C	ダルマティカ	鎧	5以上	2	2	2	僧侶のみ：MIN+3	−2	0	0	0	+10
UC	クロスアーマー	鎧	5以上	3	3	3	AGI+2	−5	+2	0	0	0
C	ファイタークロス	鎧	10以上	2	2	2	戦士のみ：AGI+2	−5	0	0	0	0
C	チェインメイル	鎧	10以上	5	3	3	–	−2	−2	−7	0	0
C	ラメラアーマー	鎧	10以上	8	6	6	DEX−3　戦士のみ：−5	−3	+1	−3	0	0
UC	アイアンアーマー	鎧	10以上	12	9	9	AGI−7/DEX−7　戦士のみ：−3	0	−5	−10	0	0
C	ケトルハット	兜	制限なし	2	2	2	AGI−3	−2	−2	−7	0	0
UC	マジシャンハット	兜	制限なし	1	1	1	魔法使いのみ：INT+2	−3	0	0	0	0
UC	ウォーロックキャップ	兜	制限なし	1	1	1	魔法使いのみ：INT+2	+5	+5	+5	0	0
UC	ソーサラーキャップ	兜	制限なし	2	2	2	魔法使いのみ：INT+4	+3	+3	+3	+3	+3
UC	クレリックキャップ	兜	5以上	2	2	2	僧侶のみ：MIN+2	0	0	0	0	+3
C	ハーフヘルム	兜	10以上	3	3	3	–	0	0	−3	0	0
C	アイアンヘルム	兜	10以上	5	5	3	AGI−3　魔法使いのみ：−1	0	−5	−10	0	0
C	ラスティブーツ	靴	10以上	3	3	3	STR+2／AGI−3	0	0	−5	0	0
UC	アイアンブーツ	靴	10以上	4	3	3	AGI−2　戦士のみ：−3	0	−3	−10	0	0
UC	マジシャンシューズ	靴	制限なし	2	2	2	魔法使いのみ：INT+2	−3	0	0	0	0
UC	プリーストブーツ	靴	5以上	2	2	2	僧侶のみ：MIN+2	−5	0	0	0	+3
UC	ファイアーアミュレット	装飾品	制限なし	1	1	1	–	+15	−10	0	0	0
UC	パワーリング	装飾品	制限なし	1	1	1	STR+3	0	0	0	0	0

■モンスターカード

レアリティ	名称	種別	フォースレベル	召喚EN	生命力	攻撃力	防御力	特殊防御力 炎	氷	雷	聖	闇	特殊攻撃
C	バット	魔獣	1	●	●	●	●	−5	0	−4	−5	+2	–
C	ジャイアントバット	魔獣	1	●●	●●	●●	●●	−5	−1	−4	−3	+2	急所攻撃
C	スネーク	魔獣	1	●	●	●	●	−5	−5	−5	0	0	毒攻撃 小
C	バイパー	魔獣	1	●	●	●●	●	−5	−5	−5	0	0	毒攻撃 中
C	ダイアーウルフ	魔獣	1	●	●	●●	●●	−4	+4	−4	−2	+4	–
C	ゾンビ	アンデッド	1	●	●●	●●	●	−5	0	−4	−5	+5	毒攻撃 小
C	スケルトン	アンデッド	1	●	●	●	●	−3	0	0	−5	+5	–
C	スケルトンアーチャー	アンデッド	1	●●	●	●●	●	−3	0	0	−5	+5	–
C	スケルトンメイジ	アンデッド	2	●●	●	●	●	−3	0	0	−5	+5	各種魔法攻撃
C	ゴブリンアーチャー	ゴブリン族	1	●	●	●●	●	0	0	0	0	0	–
C	ゴブリンファイター	ゴブリン族	1	●	●	●●	●	0	0	0	0	0	–
C	コボルド	コボルト族	1	●	●	●	●	−2	0	0	0	0	–
C	コボルドウォリアー	コボルト族	1	●	●	●●	●●	−2	0	0	0	0	–
C	シュリーカー	精霊	1	●●	●●	●	●●	−5	−1	−4	0	0	毒攻撃 小
UC	ファンガス	精霊	1	●●	●●	●●	●●	−5	−1	−4	0	0	毒攻撃 小
UC	ジャイアントスコーピオン	大蠍族	1	●●	●●	●●	●●	−2	0	−2	0	0	毒攻撃 小
UC	ヒュージスコーピオン	大蠍族	2	●●	●●	●●	●●●	−2	0	−2	0	0	毒攻撃 中
C	クレイゴーレム	魔法生物	1	●●●	●●●	●●	●	−2	0	−3	0	0	–
UC	ガーゴイル	魔法生物	2	●●●	●●	●●	●●●●	+5	0	−5	0	0	–
UC	レッサーデーモン	魔族	2	●●●	●●●	●●●	●●●	0	0	0	−3	0	各種魔法攻撃
UC	ミノタウロス	牛人族	2	●●●●	●●●●	●●●	●●●	0	0	0	0	0	タックル攻撃
C	リザードマン	リザードマン族	2	●●	●●	●●●	●●	−3	−3	−3	0	0	–
UC	リザードマンレンジャー	リザードマン族	2	●●●	●●	●●●	●●	−3	−3	−3	0	0	–
R	ガーディアンリザードマン	リザードマン族	3	●●●●	●●●	●●●●	●●●●●	−1	−1	−1	0	0	–

■道具カード

レアリティ	名称	種別	効果
UC	きのこ	食料	ENERGYを回復する：ENERGY+10%回復、ランダムで状態異常
UC	鶏肉	食料	ENERGYを回復する：ENERGY+15%回復
UC	肉	食料	ENERGYを回復する：ENERGY+15%回復
C	キュアポイズン	粉薬	自分を中心に粉薬を振りまく　粉薬に触れた味方の毒状態を回復する
C	アレイズ	粉薬	自分を中心に粉薬を振りまく　粉薬に触れた味方の眠り状態を回復する
C	アンチサイレンス	粉薬	自分を中心に粉薬を振りまく　粉薬に触れた味方の魔法封じ状態を回復する
C	キュアコンフューズ	粉薬	自分を中心に粉薬を振りまく　粉薬に触れた味方の混乱状態を回復する
C	目覚まし薬	薬	使った味方の眠り状態を回復する
C	きつけ薬	薬	使った味方の混乱状態を回復する
UC	ポーション	薬	使った味方のHPを回復する:HP30回復
R	ハイポーション	薬	使った味方のHPを回復する:HP50回復
C	ルビーの原石	宝石	STR+1.5
C	アクアマリンの原石	宝石	INT+1.5
C	アメジストの原石	宝石	MIN+1.5

カードの効果と合成法則をレクチャー

Dフォースカードと合成の手引き書

冒険を有利に進めるために必要な、カードに関する基本知識をしっかりと身に着けていこう。

Text：伊勢猫

職業による装備品の変化

キャラ強化の基本となっていく武器や防具だが、実はカードに明記されていない、職業ごとの得手不得手がある。

リストを見てもらえれば一目で分かるが、武器攻撃のスペシャリストである戦士は、すべての装備品を使いこなすことが可能。これに対して、僧侶と魔法使いは苦手な系統の装備品が存在しており、二段階の数値補正がかかる仕組み。具体的には、やや苦手な装備品の場合だと約80％の補正となり、苦手な装備品は半分の性能しか引き出せない。

例：両手剣における得手不得手

- 戦　士：○得意…100％(38)
- 僧　侶：△やや苦手…約80％(30)
- 魔法使い：×苦手…約50％(19)

ドラゴンキラー

最も攻撃力が高いドラゴンキラーを例とした場合、上記のような補正がかかる。武器類は系統別に職業の得手不得手があり、防具類は装備品ごとに設定されていることが分かる。

カード合成とそのプラス効果

デッキ内に同種カードを入れると、自動的に合成されることはご存じの通り。一部の例外を除いて、攻撃スクロール(10枚)と矢(60本)以外の合成可能なカードタイプであれば、11枚(+10)までデッキに組み込むことが可能。その種類に応じた基本性能&上昇パラメータの強化、スキル使用時に消費されるエナジー量の軽減効果などを得られる。

合成不能な種別のカードは下に挙げた3種類で、食料などについては、各3枚といった持ち込み制限も存在する。

合成不能なカード

- 食料
- 薬、粉薬
- 回復スクロール

例外的なカード

- 攻撃スクロール
- 弓矢

合成可能なカード

- 武器類
- 防具類
- 武器&職業スキル
- モンスター
- 宝石

合成による主なプラス効果

QOD事典　適正な装備品以外は無意味？：装備品には職業による得手不得手があると本文で触れているが、結論からいってしまえばSTRを強化して上位の武器&防具装備の方が攻撃力と防御力は高くなる。とはいえ、僧侶と魔法使いには専用装備とも呼べるパラメータアップ系の装備品も多いのも事実。僧侶ならプレイスタイルに応じて戦士よりの強い防具を選択していきたい。

スキル合成によるパラメータ強化

各種スキルカードについては、合成することでパラメータ&ダメージ強化といったプラス効果が発動する仕組み。
中でも前者のパラメータ強化は最も重要なポイントで、ゲームを有利に進めるために欠かせない要素の一つとなる。ただし、パラメータ強化の発動条件として、カードウィンドウ上に置かれた状態でなければならない点に要注意。この条件さえ満たしていれば、他職業のスキルで装備不能な場合でも永続的な（パーマネント）効果を得られる。

スキルカードのパラメータ強化法則

武器スキルカード

武器スキルのカードは、+2ごとにSTR+1のパラメータボーナスが発動。1種類のカードで最大STR+5までパラメータを上昇させられる。また、コンビネーションの武器スキルはそろっていないと50%のダメージ補正あり。

職業スキルカード（攻撃系スキル）

魔法使いが多く持つ攻撃魔法系の攻撃スキルは、ほかのスキルカードと違って合成してもパラメータボーナスは無し。その代わりといっては何だが、該当スキルがヒットした際、+1ごとに+1のダメージボーナスが付く。

職業スキルカード（攻撃系スキル以外）

攻撃魔法以外の職業スキルであれば、+1ごとに各スキルに関連したパラメータボーナスが発動。例外的に僧侶スキルのソングオブパワーとシールドのみ、関連した二つのパラメータが+2ごとに+1ずつ上昇していく。

スキル合成による消費ENの軽減

コストとしてエナジーを使用時に消費する職業スキルは、パラメータorダメージ強化に加えて、消費エナジーを減らしていく軽減効果が存在する。
原則として消費エナジーの軽減効果が発動する条件は一律で、同スキル+5（6枚）で初期消費量-1の軽減効果。これが最大+10になれば、初期消費-2の軽減効果が発動する。
ただし、対象となるのはあくまでも合成された職業スキルのみで、たとえ同じ効果を持っていても基本スキルには軽減効果が反映されない。

重ね枚数と消費ENの軽減

+10（11枚）で−2の軽減効果

+5（6枚）で−1の軽減

ファイアボール
初期消費EN：4

スキル合成による消費エナジーの軽減効果は、一律で上記の2段階。初期消費4のスキルであれば、最大で消費2まで減る。

	スキル名称	消費EN
戦士	アロウズ	5
	プロテクトシールド	5
	スチールボディ	5
	マインドアイズ	15
僧侶	フェース	5
	マイナーヒール	5
	マイナーヒールノヴァ	5
	オラクル	10
魔法使い	ファイアースキルズ	3
	フロストスキルズ	5
	ライトニングスキルズ	5
	シャドウスキルズ	7

基本スキルについて

昇級時に修得可能な各職業の基本スキルは、左表にまとめたエナジー量を使用時に消費する。原則的にカードの職業スキルと違い、現時点で昇級による消費エナジーの軽減は無し。多くの場合、同じ効果のスキルならカードの方が効率は良いが、中には高性能な基本スキルも存在する。

■武器スキルカード

レアリティ	名称	種別	職業	コマンド	効果
UC	ライジングスラッシュⅠ	片手剣スキル	全職業	AA	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・ライジングスラッシュⅠ・Ⅱ
UC	ライジングスラッシュⅡ	片手剣スキル	全職業	AA	
UC	スレッシャーテイル	片手剣スキル	全職業	A+G	装備している片手剣で攻撃範囲の広い攻撃が出せる
UC	ヴァンガードラッシュⅠ	片手剣スキル	戦士	AAA	装備している片手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・ヴァンガードラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	ヴァンガードラッシュⅡ	片手剣スキル	戦士	AAA	
UC	ヴァンガードラッシュⅢ	片手剣スキル	戦士	AAA	
UC	オーガラッシュⅠ	片手斧スキル	全職業	AAA	装備している片手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・オーガラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	オーガラッシュⅡ	片手斧スキル	全職業	AAA	
UC	オーガラッシュⅢ	片手斧スキル	全職業	AAA	
C	バーバリアンラッシュⅠ	片手斧スキル	戦士	AAA	装備している片手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・バーバリアンラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ
C	バーバリアンラッシュⅡ	片手斧スキル	戦士	AAA	
UC	バーバリアンラッシュⅢ	片手斧スキル	戦士	AAA	
UC	ロッククラッシャーⅠ	棍棒スキル	全職業	AAA	装備している棍棒で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・ロッククラッシャーⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	ロッククラッシャーⅡ	棍棒スキル	全職業	AAA	
UC	ロッククラッシャーⅢ	棍棒スキル	全職業	AAA	
UC	ハードブレイカー	棍棒スキル	全職業	A+G	装備している棍棒で強力な一撃が出せる
C	粛正Ⅰ	棍棒スキル	僧侶	AAA	装備している棍棒で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・粛正Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ
C	粛正Ⅱ	棍棒スキル	僧侶	AAA	
C	粛正Ⅲ	棍棒スキル	僧侶	AAA	
UC	スピアージャブⅠ	槍スキル	全職業	AAA	装備している槍で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・スピアージャブⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	スピアージャブⅡ	槍スキル	全職業	AAA	
UC	スピアージャブⅢ	槍スキル	全職業	AAA	
UC	クラウドブレイカー	槍スキル	全職業	A+G	装備している槍で強力な一撃が出せる
R	ライトニングランサー	槍スキル	戦士	A+G　A	装備している槍で強力な連係攻撃が出せる
R	ホースライダースラスト	槍スキル	戦士	A+G　A	
UC	トルネードスパイクⅠ	両手斧スキル	全職業	AAA	装備している両手斧で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・トルネードスパイクⅠ・Ⅱ・Ⅲ　※戦士のみ：4発目入力可
UC	トルネードスパイクⅡ	両手斧スキル	全職業	AAA	
UC	トルネードスパイクⅢ	両手斧スキル	全職業	AAA	
R	デッドエンド	両手斧スキル	戦士	A+G	装備している両手斧で強力な一撃が出せる
R	バスタースラッシュⅠ	両手剣スキル	全職業	AA	装備している両手剣で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・バスタースラッシュⅠ・Ⅱ　※戦士のみ：3発目入力可
R	バスタースラッシュⅡ	両手剣スキル	全職業	AA	
C	ハードスラッシュ	両手剣スキル	戦士	A+G	装備している両手剣で強力な一撃が出せる A+Gを押したままにすることで、威力が高まっていく。
UC	スピットファイアラッシュⅠ	杖スキル	魔法使い	AAA	装備している杖で強力な連係攻撃が出せる ただし、以下のカードがデッキに無い場合ダメージ50% ・スピットファイアラッシュⅠ・Ⅱ・Ⅲ
UC	スピットファイアラッシュⅡ	杖スキル	魔法使い	AAA	
UC	スピットファイアラッシュⅢ	杖スキル	魔法使い	AAA	

■職業スキルカード

レアリティ	名称	種別	職業	コマンド	消費EN	効果
UC	コンセントレーション	補助スキル	戦士	U	8	自分の攻撃力（武器攻撃力）を高める　※効果は一定時間
R	スピードアップ	補助スキル	戦士	U	8	自分の攻撃速度（DEX）を上げる　※効果は一定時間
C	ファイアーボール	攻撃スキル	魔法使い	U	4	炎の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フレアバースト	攻撃スキル	魔法使い	U	7	炎の魔法を放つ　ダメージ　中
UC	ファイアースピリット	攻撃スキル	魔法使い	U	7	ロックオンで誘導できる炎の魔法を放つ 2HIT　ダメージ　小
UC	フレイムスピリット	攻撃スキル	魔法使い	U	10	ロックオンで誘導できる炎の魔法を放つ 3HIT　ダメージ　中
UC	エクスプロージョン	攻撃スキル	魔法使い	U	6	自分を中心に、爆発を起こす　周囲ダメージ　小
C	アイスブラスト	攻撃スキル	魔法使い	U	4	冷気の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フロストバイト	攻撃スキル	魔法使い	U	7	冷気の魔法を放つ　ダメージ　中
UC	スノーストームインパクト	攻撃スキル	魔法使い	U	6	ヒットした場所で、冷気を放出する魔法を放つ 範囲ダメージ　小
UC	アイスウインド	攻撃スキル	魔法使い	U	6	自分を中心に、冷気を放出する　周囲ダメージ　小
UC	アイスストーム	攻撃スキル	魔法使い	U	9	自分を中心に、冷気を放出する　周囲ダメージ　中
C	サンダーボール	攻撃スキル	魔法使い	U	4	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	ライトニングボルト	攻撃スキル	魔法使い	U	7	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　中
UC	ライトニングチェイン	攻撃スキル	魔法使い	U	7	ロックオンで誘導できる雷撃の魔法を放つ　2HIT ヒットするたびに、威力が上がる
UC	ライトニングストーム	攻撃スキル	魔法使い	U	6	ヒットした場所で、放電する雷撃の魔法を放つ 範囲ダメージ　小
UC	ポイズン	攻撃スキル	魔法使い	U	6	ヒットした相手を毒状態にする魔法を放つ ※効果は一定時間
UC	コンフューズ	攻撃スキル	魔法使い	U	4	ヒットした相手を混乱状態にする魔法を放つ ※効果は一定時間
C	マイナーヒーリング	回復スキル	僧侶	U	8	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ　HP25回復 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
UC	ヒーリング	回復スキル	僧侶	U	12	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ　HP45回復 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
C	マイナーヒールノヴァ	回復スキル	僧侶	U	10	自分を中心に、回復の波動を放つ 波動に触れた味方を回復する　HP20回復
UC	マイナーヒールインパクト	回復スキル	僧侶	U	10	ヒットした場所で回復の波動を放つ 波動に触れた味方を回復する　HP15回復
C	キュアポイズン	治療スキル	僧侶	U	5	ヒットした味方の毒状態を回復する魔法を放つ ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
C	アレイズ	治療スキル	僧侶	U	5	ヒットした味方の眠り状態を回復する魔法を放つ
C	アンチサイレンス	治療スキル	僧侶	U	5	ヒットした味方の魔法封じ状態を回復する魔法を放つ
C	キュアコンフューズ	治療スキル	僧侶	U	5	ヒットした味方の混乱状態を回復する魔法を放つ ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
C	ソングオブパワー	補助スキル	僧侶	U	4	ヒットした味方の攻撃力（STR）を高める魔法を放つ ※効果は一定時間
C	シールド	補助スキル	僧侶	U	7	ヒットした味方の防御力（VIT）を高める魔法を放つ ※効果は一定時間
C	プロテクトアロー	防御スキル	僧侶	U	5	正面に光壁を作り出し、矢を無力化する
UC	プロテクトマジック	防御スキル	僧侶	U	5	正面に光壁を作り出し、魔法を無力化する
C	ホーリーアロー	攻撃スキル	僧侶	U	4	光の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	ホーリーライトニング	攻撃スキル	僧侶	U	7	光の魔法を放つ　ダメージ　中

■スクロールカード

レアリティ	名称	種別	マジックレベル	効果
C	ファイアーボール	攻撃スクロール	1	炎の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フレアバースト	攻撃スクロール	2	炎の魔法を放つ　ダメージ　中
R	ハードインフェルノ	攻撃スクロール	3	炎の魔法を放つ　ダメージ　大
C	アイスブラスト	攻撃スクロール	1	冷気の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	フロストバイト	攻撃スクロール	2	冷気の魔法を放つ　ダメージ　中
R	ブリザード	攻撃スクロール	3	冷気の魔法を放つ　ダメージ　大
C	サンダーボール	攻撃スクロール	1	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　小
UC	ライトニングボルト	攻撃スクロール	2	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　中
R	サンダーストーム	攻撃スクロール	3	雷撃の魔法を放つ　ダメージ　大
C	マイナーヒール	回復スクロール	1	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ　HP20回復 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
UC	ヒール	回復スクロール	2	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ　HP40回復 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する
R	スーパーヒール	回復スクロール	3	ヒットした味方のHPを回復する魔法を放つ　HP65回復 ※ロックオンせずに使うと自分が回復する

QOD事典

回復スキルは高性能？：一般的にカードスキルの方が優秀と思われがちな傾向にあるようだが、エナジー消費量と使用効率を計算してみると高性能な基本スキルも存在。中でも目立つのが僧侶が持つマイナーヒールノヴァで、全体回復の効率としては最も効率が良い。また、カードを重ねないのであれば、魔法使いのファイアースキルズも消費1だけ得をする。

外伝3

魔獣の檻

Submission 召喚モンスターで敵を3匹以上倒せ

あらかじめ強力な召喚モンスターを用意しておくこと。ガーディアンリザードマンやミノタウロスがあれば楽勝だ。

これまでのマップに比べ、分岐点が多く複雑。鶏肉を稼ぐために訪れる機会も多いので、巡回ルートは早めに覚えよう。また、サソリやヘビなどの、毒を持つ敵が多いのも特徴。慣れないうちは、解毒薬を用意しておくといい。

ボスのワイバーンはかなりの強敵なので、いきなり突っ込むのは無謀。最初のうちはEXITで脱出し、回復アイテムを蓄えて勝負を挑もう。

サソリやヘビの攻撃だけでなく、コボルドシューターの矢で毒を受けることも。

Point 2 全マップを巡回するオススメルート

左の壁に沿って移動すれば、きれいにすべての場所を巡回できる。最初はPoint1の通称「鶏小屋」に行き、戻ったらDOWN③まで行ってフロア3へ降りる。ここで回復系アイテムを入手したら、UP④からフロア2へ上がって今度はDOWN⑤へ。降りた先でカード肉などを回収したら、フロア2に戻ってDOWN⑤を降りれば完了。

基本的に格子扉は近くのスイッチで開くが、閉じた状態で中の敵を攻撃することも可能だ。

壊せる壁が非常に多い。マップ画面をよく見て、見逃さないように注意しておきたい。

フロア2
スクロール
DOWN③
UP②
DOWN④
カードポーション
DOWN⑥
DOWN⑤
UP①

フロア3
ボスへ
カードポーション
回復系アイテム
（宝箱）
EXIT
UP③
UP④
カード
フードローブ
（宝箱）
カード肉
Point3
カードポーション
カードアイアンアーマー
（宝箱）
UP⑤
カード肉
カードウイザードスタッフ
（宝箱）
カードトライデント
（宝箱）

Point 1 ニワトリから鶏肉！

フロア2に着いたら、最初にUP②からフロア1の小部屋へ向かおう。そこにはエディブルコック（ニワトリ）が4匹居るので、運がよければ大量の鶏肉を入手できるのだ。

エディブルコックを倒すと、ランダムで鶏肉を落とす。

Point 3 ダイアーウルフは手強い！

フロア3左奥には、ダイアーウルフが2匹居る。離れていると強力な氷のブレスを吐くため、スキを見て扉を開け、接近戦を挑もう。ただし無理に倒す必要は無いので、自信が無ければ無視すればいい。

スイッチを開けるときは、ダイアーウルフのブレスに要注意！

シナリオでは初となる、ドラゴン系の大ボス。攻撃を当ててもダウンしたりのけぞったりしないため、接近戦では苦戦を強いられる。逆に魔法を使った遠距離戦では大きく有利。何しろ的が大きく、しかも攻撃を避けるのは難しくない。僧侶や魔法使いなら、エナジーさえあれば余裕だ。

ワイバーンの主な攻撃方法（行動）

バックステップファイアー

後退しつつ、地上に火球をぶつけて爆発させる素早い攻撃

ポイズンブレス

正面に緑色のブレスを吐く。緑色の球を撃つ場合もある。

ファイアーボール

向かって左から、左・中央・右と3発の火球を連続発射

羽ばたき

正面に居るプレイヤーを吹き飛ばす。ダメージは受けない。

尻尾攻撃

側面～背後にいると出してくる、範囲が広く素早い攻撃。

キック

巨大な足で蹴り上げる。正面から接近戦を挑むとよく出す

基本戦術

前述したように、僧侶と魔法使いは遠距離から魔法を撃つだけで楽勝。ファイアーボールと体当たりに注意すれば、ほぼダメージは受けない。ワイバーンよりも、残りエナジーとの戦いになるだろう。

戦士の場合、スクロールを大量に持っていない限り必然的に接近戦となる。このとき有効な戦法は、敵の側面から攻撃すること。これで尻尾以外の攻撃はほぼ受けないので、ダメージを抑えて戦えるはずだ。ブレスさえ受けなければ、防御力の高い戦士なら十分に戦える。より効果的に攻撃したいなら、ハードスラッシュ＋両手剣、もしくはスチールボディを使うといい。

QOD事典 ワイバーンにはロックオンできる場所が7カ所もあるが、接近戦・遠距離戦を問わず、胴体をロックオンすると攻撃が当たりやすいようだ。接近時に他のパーツをロックしていると、攻撃が空振りしやすいとのこと。遠距離時のメリットは、なるべく的の中央を狙っておいた方がいいという単純なもの。魔法は多少ホーミングするので、修正が効きやすいというわけだ。

外伝4 黄昏の祠

Submission 魔法を使って敵を10匹以上倒せ

倒すべき敵の数が多く、特に戦士には厳しい内容。大量のスクロールを持ち込み、地道に魔法でトドメを刺していこう。

地面から噴き出る毒ガスやキノコ系モンスターの毒攻撃が多いので、解毒剤は複数持ち込んでおきたい。また緑色の睡眠ガスや茶色の劣化ガスなど毒ガス以外にも、紫色の睡眠ガスがそこら中に噴出。地面をよく見て注意深く進んでいこう。特に警戒すべき敵は、ブレスが強力なダイアーウルフ＆ヘルハウンド。フロア3では、遠くから魔法で攻撃してくるゴーストにも注意を払おう。

強力な炎に苦しむボス戦では、ファイアーアミュレットを装備しておこう。

Point 1 フロア3からは戻れない

フロア3に降りて少し進むと、フロア2へ戻る道が閉鎖され、ボスを倒すまで脱出できなくなってしまう。フロア3はストーンゴーレムやゴーストといった強敵も登場する難所なので。余裕が無ければEXITから出るのが身のためだ。

Point 2 ボスはサラマンダー＋α

このステージのボスは、サラマンダー＋ヘルハウンド＋ストーンゴーレム×2。攻略ポイントは、強力なファイアーブレスを吐くヘルハウンドを最初に倒すこと。これで危険性がグッと減るので、後はじっくり戦うことができるだろう。

ケタ外れの防御力を持つミミックは魔法で倒そう。戦士なら全方位攻撃でもOK。

第4 妖魔の城

Submission トラップを利用してモンスターを5匹倒せ

オススメのトラップは、スタート直後の扉を開けると発動するファイアーボール。フロア3の鉄球も利用しやすい。

中盤の稼ぎステージとしてオススメ。適度に強い敵が多くお金が稼げる点と、宝箱から装備品や食料が出る点が主な理由。ダイアーウルフやガーゴイルからは、低確率で落とすレアアイテムも期待できる。さらにボスの弱さも大きなメリット。EXITせずにクリアアイテムまで稼げるのは魅力が高い。最後のミミックにさえ注意すれば、死ぬ恐れはあまり無いだろう。

ボスのファントムは非常に弱い。単体で出現するが、ちょっと強めのザコレベル。

Point 2 ボス前のコカトリスが強敵

ボス直前の部屋では、コカトリス＋ガーゴイル×2が出現する。ここで注意すべきは、石化ブレスが厄介なコカトリス。攻撃力に自信があればコカトリスを優先して倒し、そうでなければ魔法でガーゴイルを瞬殺しよう。ブレス以外は怖くないので、1対1の状況に持ち込めば勝ったも同然といえる。

ブレスで石化するとしばらく行動不能になり、非常に危険。

Point 1 数々のトラップに注意！

サブミッションになっているほどトラップの数が多いステージ。ただし、トラップ自体は今までに出てきたものばかりなので、落ち着いて対処すれば問題無いだろう。それよりも、壁越しに吐かれるダイアーウルフのブレスが大きな罠。運が悪いと突然凍り付くハメになるので、トラップ以上に警戒が必要だ。

このトラップ発動スイッチにも注意。宝箱だけ取るように。

QOD事典 本作では敵の各種ブレスが非常に強力なので、対策は万全にしておきたい。具体的な対策とは、各ブレスの属性の耐性を上げること。ダイアーウルフの白いブレスは氷、ヘルハウンドやサラマンダーの赤いブレスは炎の耐性を上げることでダメージを減らせる。なお、コカトリスの灰色のブレスは物理属性の模様。防御力の高い戦士なら、ダメージ1で済ませられる。

第5章 黒騎士の挑戦

Submission 迷宮内のモンスターを35匹倒せ

出現するモンスターを倒していけば自然にクリアできる。持ち込むアイテムは、ボス戦に照準を合わせたものだけでOKだ。

矢や魔法による攻撃を持つ敵が少ないので、戦闘の基本を押さえて慎重に戦えば、道中はそれほどキツくない。肉などの回復系eアイテムこそ出ないが、高レベルのスクロールが出る宝箱があるので、Gを稼ぐステージとして活用するのもいいだろう。ノールが落とす両手斧も魅力だ。ただし、ボスの黒騎士はかなりの強敵。倒すときは、十分な装備を整えてから挑もう。

レベル3スクロールも出やすい。ボス前までを繰り返しプレイするのもいい。

Point 1 走り抜けるエリア

手前にある格子扉の床スイッチは奥の扉にも連動しているため、ゆっくり進むと奥の扉が閉まってしまう。右のワープゾーンを通ってアイテムを回収したら、猛ダッシュで走り抜けよう。

手前の扉を開けたらダッシュ。失敗したらワープして再挑戦。

- ●…宝箱など
- …扉
- …格子扉
- …柵
- …壊せる壁
- …床スイッチ
- …レバースイッチ
- …ワープゾーン
- 出…ワープ出口
- ◇…回復の泉
- ◎…爆発床
- トゲ…トゲ床
- 毒…毒ガス
- 眠…睡眠ガス
- 劣…劣化ガス
- 矢…矢発射
- 炎…炎噴出
- 氷…氷噴出
- 雷…雷撃発射
- 氷弾…氷の弾発射
- 鉄球…転がる鉄球

フロア1: DOWN①／スクロールランダム（宝箱・中レベル）／スクロールランダム（宝箱・高レベル）／ワナ停止／カードハイポーション（壺）

フロア2: カードハイポーション（壺）／DOWN②／カード肉（宝箱）／カードハイポーション（宝箱）／Point2／カードグレートアックス（宝箱）／カードウィザードスタッフ（宝箱）／スクロールランダム（宝箱・低レベル）／分銅／解毒薬（壺）／カードハイポーション（壺）／カード肉（壺）／カードパワーリング（壺）／振り子／UP①

フロア3: スクロールランダム（宝箱）／ボスへ／Point3／カードハイポーション（宝箱）／EXIT／カード肉（壺）／UP②

Point 2 片方しか行けない分岐

破壊できる壁の奥に隠された部屋。2体のオークが出現するので、討伐率を上げるためにも必ず通っておきたい。また、ここには二つの扉が設置されており、いずれも一度通ると二度と開かない仕組みになっている。どちらに行くかを事前に決めておかなければならないわけだ。

選択のポイントになるのは、扉の先にある二つの宝箱。左側では肉とハイポーション、右側ではグレートアックスとウィザードスタッフ（いずれもeカードアイテム）が手に入るので、自分の装備や状況に応じてルートを選ぼう。基本は、やはり左のルートとなる。黒騎士に挑むときはもちろん、Gやアイテム稼ぎ目的でここにきた場合も、回復アイテムは重要な役割を果たしてくれる。

2体のオークがいる隠し部屋。その先は左右に分岐し、それぞれに一方通行の扉が。

右の宝箱は装備品のeカード。必要が無いのにこちらに入ってしまうと損をする。

Point 3 回復してボス戦へ

最後の部屋の左右には、破壊可能な壁がある。左側の部屋には二つの宝箱があり、中身はeアイテムのスクロールとeカードアイテムのハイポーション。ボス戦に備えるためにも、忘れずに取っておこう。また、右側の部屋には回復の泉が用意されている。黒騎士戦の前に、アイテムを使うことなくHPを回復できるのはうれしい限り。

QOD事典

黒騎士の落とすアイテム：慣れてくれれば、意外なほど楽に倒せるようになる黒騎士。倒したときには、アイアン系の防具など比較的貴重な装備品が手に入りやすい。道中でもそれなりに稼げるステージなので、ワンコインクリアできるようになったら繰り返しプレイしてみるのもいいだろう。もちろん、もっと後半のステージになればさらに効率が上がるのだが……。

BOSS 黒騎士

魔法耐性	
炎	弱
氷	強
雷	中
聖	弱

各種の斬り攻撃はもちろん、魔法攻撃も充実している黒騎士。初めて戦うときは、かなりの強敵に感じるだろう。しかし、行動パターンを覚えてしまえば武器攻撃だけでも十分倒せる。道中で手に入る回復アイテムも活用し、冷静に闘おう。魔法を使うなら、弱点となる炎、聖系がオススメ。

黒騎士の主な攻撃方法（行動）

黒騎士と戦うときの基本方針

黒騎士は確かに強力なボスだが、遠距離で逃げ回ってばかりではこちらの攻撃チャンスが少なくなってしまう。プロテクトマジックを張っていないのを見計らって魔法を撃っても、寸前でプロテクトマジックを使われて跳ね返される……というケースも多い。

そこでオススメしたいのが、着かず離れずの距離を保ちながら攻撃のチャンスをうかがう方法。左右に動きつつ、黒騎士の攻撃をかわしたら、ダッシュ攻撃や魔法を当てていこう。電撃や全方位攻撃、各種の斬り攻撃の後が主なチャンスだ。そのほか、黒騎士が挑発してきたときにも、確実にスキを突いていきたい。

黒騎士の攻撃をかわし、そこにダッシュ攻撃を当てていくのが基本の戦術だ。

毒攻撃のかわし方

攻撃の回避で最も重要なのは、毒攻撃のかわし方。逃げていればいずれ消えるが、これでは時間がかかってしまう。最善の回避法は、寸前まで引き付けて回避動作(Ⓐ+Ⓥ)。こうすると毒の玉が地面に当たり、消えてくれるのだ。

また、各種の斬り攻撃は右方向に移動した方がかわしやすい。黒騎士がダッシュしてきたら早めに回避動作を取って間合いを離しておこう。

黒騎士の攻撃で最も厄介な毒の玉。ギリギリまで引き付けて回避動作をすれば、

地面に当たって消える。この攻撃を持つ敵は多いので、コツをつかんでおこう。

攻撃チャンスを逃すな

攻撃を当てると、黒騎士がヒザを地面に着いて長時間無防備な状態になることがある。このときは、できる限り大きなダメージを与えたいところだ。デッドエンドやハードブレイカーなどの大技スキルを持っているなら、迷わずそれを当てていこう。武器チェンジ(Ⓖ+Ⓥ)によるキャンセルを使えば、さらに攻撃の効率が上がる。もちろん、大ダメージを与えられる攻撃魔法を撃ち込むのも有効だ。

ただ、黒騎士はこの状態から回復した後に、二段全方位攻撃などの広範囲攻撃を仕掛けてくる。これを受けると大ダメージを受けてしまうので、攻撃した後は回避動作などで素早く間合いを離しておこう。これで回避した後、すぐさま反撃に転じることも忘れずに。

黒騎士がヒザを着いたらチャンス。最大ダメージを与えつつ、回避動作で間合いを離す。

一定時間後に広範囲攻撃が来る。これをかわしたら、終わり際に再度ダッシュ攻撃。

ゴーストを召喚されたら

一定のダメージを与えると、黒騎士は多数のゴーストを召喚する。ゴーストの氷系の魔法で凍らされると危険なので早めに倒したいところだが、気を取られて黒騎士の攻撃を受けるわけにはいかない。

最善の方法は、黒騎士の攻撃を当てて倒すこと。引き続き黒騎士をロックオンしつつ近距離で動き回り、全方位攻撃を出させてゴーストを巻き込もう。また、ゴーストは一定時間が経つと自然消滅する。逃げ回って消滅するのを待つのも悪くない選択だ。

動いていれば、ゴーストの魔法を受ける危険は少ない。黒騎士の近くで動き……

全方位攻撃を誘う。黒騎士の近くに居るゴーストを一掃できるぞ。

職業別ワンポイント

魔法使い

炎系の魔法を中心に戦うのが基本。プロテクトマジックに注意し、スキを見て撃ち込んでいこう。杖などのダッシュ攻撃を中心に戦いつつ、黒騎士がヒザを着いたら魔法攻撃というのもいい。ダッシュ攻撃のダメージは低くてもOKだ。

ウィザードスタッフを持っていないなら、分岐を右に進んでゲット。

僧侶

棍棒スキルのハードブレイカーがあれば理想的。黒騎士と戦う前に、ぜひこのスキルカードを手に入れたい。また、フェーズやホーリーアローといった聖系の魔法もよく効く。これらを活用すれば、武器攻撃が貧弱でも倒せるはずだ。

強力な武器攻撃と聖系の魔法を持つ僧侶は、黒騎士との相性がいい。

戦士

武器攻撃の威力が高いので、上で紹介した戦法で戦うだけでもOK。さらに万全の態勢で臨みたいなら、ハードインフェルノのスクロールを持っていこう。炎系最上位魔法となるこの攻撃なら、戦士でも十分なダメージを与えられる。

慣れないうちは、炎系のスクロールを使ってダメージを稼ぐといい。

QOD事典

ガードキャンセルも要注意：ダッシュ攻撃を仕掛けたときに最も恐いのは、ガードキャンセル。黒騎士がガードポーズを取っているときはもちろん、それ以外の状況でも使ってくるときがある。一応ダッシュ攻撃キャンセル→回避動作を素早く行なえばかわせることがあるが、確実性の面で難あり。ダッシュ攻撃キャンセル→ガードで様子を見る方がオススメだ。

6 目覚める魔竜

Submission　魔法を使って敵を15匹以上倒せ

戦士はもちろん、それ以外の職業もスクロールを持ち込んだ方がいい。Dフォースカードで足りない分はeアイテムで補おう。

道中の敵は、リザードマン系がほとんど。攻撃力が高めなので防御力が低いときは少し苦労するが、最低限弓隊にさえ注意しておけばすぐ倒されるようなことはないだろう。

しかしその分、ドロップアイテムは期待薄。宝箱や壷から手に入るアイテムもほとんどがeカードなので、稼ぎステージとしての価値は低い。Sランクを取ったら、さっさと次のシナリオに進もう。

リザードマン系のモンスターが次々と登場。防御力が低いときは、弓隊に注意。

Point 1　外周を回ると次のフロアへの扉が開く

最初の部屋からは階段が見えるが、ここの格子扉はまだ開かない。外周をぐるりと1周することで、初めて次のフロアへの道が開ける仕組みだ。最初はレバースイッチを操作して右の道へ行き、道中の回復アイテムを取りつつ進んでいこう。戻ってくると、階段のほか宝箱のある場所にも行けるようになる。レベルの低い宝箱だが、鶏肉などのeアイテムが出ることもあるので忘れずに取っておこう。

正面にある階段への道を開くために外周を回る。まずはレバースイッチを操作して右の扉へ。

Point 2　鉄球に注意

扉を開ける床スイッチは、向こう側の通路の鉄球にも連動している。スイッチを踏んだら、一歩待ってから通路に出よう。敵が入ってきたときは慎重に。

鉄球が通過するのを待って扉を抜けよう。リザードマンが進入してくることも。

フロア1

鉄球　カードハイポーション（宝箱）　炎　カード肉（壷）　解毒薬（壷）　眠　DOWN①　回復系ランダム（宝箱・低レベル）　振り子　鎌

フロア2

カードパワーリング（宝箱）　カードドラゴンキラー（宝箱）　氷　雷　振り子　炎　カードフロストバイト（壷）　カード肉（壷）　ボスへ　カード肉（宝箱）　カードハイポーション（宝箱）　DOWN②　UP①

フロア3

氷　矢　解毒薬（壷）　UP②　EXIT

●	…宝箱など	◎	…爆発床
Ｉ	…扉	トゲ	…トゲ床
∘∘∘	…格子扉	毒	…毒ガス
≀	…壊せる壁	眠	…睡眠ガス
☒	…床スイッチ	劣	…劣化ガス
♀	…レバースイッチ	矢	…矢発射
✡	…ワープゾーン	炎	…炎噴出
◇	…回復の泉	氷	…氷噴出
▒	…障害物	雷	…雷撃発射

Point 3　狭い通路でサラマンダーと戦う

毒の噴出口の向こう側からサラマンダーが登場。ここで毒を意識し過ぎると動きが制限され、追い詰められてしまうことも多い。炎への耐性が低かったり、防御力に不安があるときは、毒を受けてでも回避を優先しよう。また、ボス前の部屋の正面最奥部にはガーディアンリザードマンが出現する。出現位置を覚え、早めにダメージを与えておきたい。

自由に動ける範囲が狭い。毒を意識し過ぎて、さらに大きなダメージを受けるのは避けたい。

QOD事典　回復系のランダム宝箱について：このステージで出る回復系ランダム宝箱は、解毒薬、ポーション、パン、チーズ辺りが出る低レベルのもの。運が良ければ、鶏肉なども出る。さらに先のシナリオで出現するレベルの高い宝箱になると、ポーション、ハイポーション、肉、鶏肉の4種に。これが出てくるステージまで進めれば、回復アイテムを稼ぎやすくなる。

BOSS 魔竜バロル

炎	強
氷	[illegible]
雷	中
聖	弱

バロルは、多彩なブレスと足や尻尾による攻撃を持つ強大な敵。体力が多いことに加え近距離での物理攻撃も強力なので、戦士はかなり厳しい戦いを強いられる。逆に、魔法への防御手段を持っていないので、僧侶や魔法使いは楽。弱点を突いた魔法を撃ち込むだけで、アッサリと倒せる。

遠距離での立ち回り方

魔法攻撃を使える職業であれば、遠距離からの攻撃だけでも十分に倒せる。サブミッションは低レベルのスクロールを持ち込んでクリアし、魔法スキルを使うためのエナジーや高レベルのスクロールは、バロル戦に温存しよう。

バロルの弱点は、氷系と聖系魔法。スキルカードが無い場合は、元から装備されている魔法スキルを使っていく。もしエナジーが足りなくなってしまっても、1回コンティニューすれば倒せる分のダメージを与えられるはずだ。

遠距離で戦うときは、ブレス攻撃を受けないように、常に側面に回り込むように動くのが基本になる。後はバロルの動きを見ながら効率よく魔法を撃ち込んでいけばOKだ。

暗黒ブレスは、ステージの端まで逃げてかわそう。

毒攻撃への対処は、黒騎士戦と同じ。十分引き付けてから回避動作（Ⓐ＋Ⓥ）を使い、毒の玉を地面にぶつけよう。

なお、ある程度ダメージを与えると、バロルは球状ブレスを多めに使うようになる。この攻撃は地面に長く残り、そこを通ると動きが遅くなってしまうことを覚えておこう。毒攻撃に追われているときに、ここに踏み込まないように。

側面に居るのが一番安全。正面に立たないように、回り込みながら攻撃しよう。

毒攻撃のかわし方については、黒騎士戦を参考に。引き付けてから回避動作だ。

ロックオンする部位は胴体がいい。空中に飛ばれても魔法が外れることが少ない。

武器攻撃で戦うときは……

近距離戦を挑むときは、注意すべき攻撃が一気に増える。後方に居るときは尻尾、前方に居るときは前足の攻撃が来やすいので、尻尾が来たら前方へ。前足がきたら後方へ、と細かく位置を変えながら攻撃（強攻撃スキルなど）をたたき込んでいこう。また、バロルが暗黒ブレスを吐いたときは、素早く反対側に回って攻撃を加えるのが理想だ。

そして、最大のポイントとなるのが毒攻撃。バロルは、この攻撃を繰り出す前に両足を高々と上げるモーションを取る。これを見たら、すぐさま回避行動に移ろう。

そのほかの注意点は、遠距離時と同じ。球状ブレスの判定に踏み込むと、遠距離で戦っているとき以上に危険な状況になるので十分注意したい。

バロルが両足を高く掲げたら、球状ブレスか毒攻撃。見逃さないように！

近距離で戦っているときに球状ブレスのエリアに入ると、ダメージは免れない。

1コンティニュークリアでOK

このステージに限らないが、サブミッション成功、討伐率100％なら、1コンティニューでもSランクが獲得できる。ボスが強力なステージでは、最初からここに照準を合わせるといいだろう。魔法を持たない戦士の場合は、回復したエナジーを全方位攻撃（Ⓖ＋Ⓐ＋Ⓥ）に回すのがオススメ。連発すれば、エナジーが切れるまで安全に攻撃できる。コンティニューした時点でバロルの体力が多いなら、普通に戦いつつ要所での緊急回避手段として全方位攻撃を使おう。

ほかが100％なら1コンティニューでもSランク。強力なボス戦ではこれを狙う。

忘れてはいけない全方位攻撃。エナジーを残して倒されることのないように。

[illegible]別ワンポイント

魔法使い

氷系の魔法で倒すのが基本。レベルの高い魔法スクロールを持ち込めば、さらに楽に戦えるだろう。サブミッション用に氷系以外のスクロール、ボス戦用に氷系のスクロールやスキル、としっかり役割分担を決めて準備しよう。

INTが高いので、スクロールの威力がほかの職業より格段に高い。

僧侶

聖系の攻撃魔法を中心に戦っていけばOK。ただ、最初に戦うときはデッキが育っていない場合が多く、途中でエナジーが切れる。足りない分は近距離戦orスクロールを持ち込んで補うか、1回コンティニューして倒そう。

ダルマティカを装備すれば暗黒への耐性UP。ブレスが恐くなくなる。

戦士

防御力がある程度高いことが前提にはなるが、初段になったときに覚えるスチールボディのスキルを使えばかなり楽に戦える。効果が持続している間は攻撃を受けても行動を中断されることがないので強力な攻撃を連発できる。

スチールボディ＋片手斧の強攻撃連発。強力な戦術の一つだ。

QOD事典

コンティニュー後のエナジー消費補足： コンティニュー直後はキャラが透明になり、一定時間無敵状態になっている。このときは、魔法や全方位攻撃でエナジーを消費しないことを覚えておこう。戦闘が再開されたら、とりあえずエナジーを消費する強力な攻撃を連発するのが常とう手段だ。細かいことではあるが、これが勝敗の分かれ目になることも……。

協力モード・ステージ紹介

Text：栗田

シナリオモードとは全く異なるステージを、二〜四人で冒険する協力モード。この協力モードをより快適に楽しむための、注意点を解説していこう。また、「死者の迷宮」「最果ての地下都市」「虚空の神殿」の各ステージをまとめて紹介！

協力モードの注意点

多人数プレイならではの魅力を持つ協力モードだが、逆に知らないと困る要素もある。ここで紹介しておこう。

●宝箱の中のアイテムについて

金&赤の宝箱からは、必ずプレイヤーごとにアイテムが出現する。ところが、茶色のパッとしない宝箱には、まれにパーティで一つしかアイテムが出ないものがある。それほど気にしなくてもいいが、一応覚えておこう。

●カードアイテムは他人から見えない

カードアイテムは、床に置いても他人からは見えず、手渡しできない。ただし、回復系のカードを直接投げつけることで、使うことは可能だ。

壺から出るeカードアイテムも、一度拾った後はほかのプレイヤーから見えなくなる。

・最初は「感情」→「あいさつ」
・最後は「感情」→「ありがとう」
・「先を急ぐ（先行する）」は大ボス狙いの合図
・「分かった（了解）」or「無理だ（拒否）」で答えよう

●到達タイムでボスが変化

ステージの最後にはワープゾーンがあり、その先には強力な敵の群れ（ルームガーダー）が待ち構えている。この戦いが終了するまでのタイムにより、最後のボスが3種類の中から選ばれるのだ。最も早いときは大ボスが出るので、勝つ自信の無い人はクリアを急がないこと。ゲーム開始時に、チャットで意思を確認しておくことが大切だ。

最速でクリアすれば、大ボスが待つ中央の扉が開く。他のワープゾーンには行けない。

ステージ出現条件

最初に行けるのは「死者の迷宮」のみ。次のステージに行くには、左の条件を満たす必要がある。

条件① 攻略度

最初の条件は、攻略度を41%以上にすること。1回のプレイで稼げる攻略度は最大10%なので、最低5プレイは必要だ。

条件② 段位

もう一つの条件は、それぞれ左表の段位に達していること。シナリオモードもある程度進め、段位を上げておくといい。

ステージ	段位
死者の迷宮	無し
最果ての地下都市	五級
虚空の神殿	一級

死者の迷宮　ダンジョンレベル ★

炎の罠に気を取られ、グールの奇襲を受けないように注意。

ステージ名にある通り、敵は低級のアンデッドモンスターばかり。ただし、ザコ相手でも油断は禁物。協力するプレイヤーの数が多いほど、敵の数や能力が強化されるからだ。スケルトンメイジの魔法攻撃で、思わぬ大ダメージを受けることも考えられる。後は、グールのコンフューズを受けないように注意し、油断無く進軍していこう。

なお、ルームガーダーは、スケルトンナイト率いる骨軍団となっている。

大ボス ワイバーン

シナリオでも登場する飛竜。基本性能は同じだが、四人協力時はかなり強くなっている。

虚空の神殿　ダンジョンレベル ★★★★★

さまざまな強敵が続々出現。最も厳しい戦場となる。

圧倒的な難度を誇る危険なステージ。シナリオモードでもたつく程度の強さで挑んでしまうと、いとも簡単に殺されることだろう。特にヘルハウンドのブレスが厄介なので、ファイアーアミュレットは必須となる。

ルームガーダーはサラマンダー＋α。これらも十分に手強いのだが、大ボスのゴールドドラゴンの前には霞んで見える。特に四人協力時の防御力&攻撃力は、絶望感を味わえること必至!!

大ボス ゴールドドラゴン

現在最強のボスと目される金色の竜。聖&雷属性に耐性があるため、僧侶で倒すのは困難だ。

最果ての地下都市　ダンジョンレベル ★★★

強力な魔法を放つオークメイジも、優先的に倒しておこう。

この面に登場する敵の主力はリザードマンやオークだが、ミノタウロスやコカトリスといった強敵も出現する。特にコカトリスの石化ブレスは、防御力の低いプレイヤーにとっては脅威。体力MAXからでも瞬殺される可能性があるので、見付けたら真っ先に倒しておきたい。

ルームガーダーはミノタウロス＋α。確かに強敵ぞろいだが、厳しい道中を切り抜けたプレイヤーなら、特に問題無い程度だろう。

大ボス ブラックドラゴン

バロル同様の攻撃をしてくる漆黒のドラゴン。聖属性に弱いほか、魔法はすべて効果がある。

QOD事典　協力モードの大きな魅力は、クリア時にランダムで手に入るウォーハンマーやファルシオンといったレアアイテム。これらは「最果ての地下迷宮」でも出るようだが、やはり難度が高い「虚空の神殿」の方が出やすいといわれている。さらに、ブラックドラゴンやゴールドドラゴンを倒したときは、ドラゴン系の装備品などの超レアアイテムが出ることもあるようだ。

サイコガンダム2種、ついに投入さる!!

CPU戦で登場するサイコ・ガンダムMk-IIとサイコ・ガンダムが、前作同様にプレイヤー機として使えるようになった。それに伴い、今回は2機の攻略を中心にお届けするぞ。CPU戦の全ルート・敵パイロットデータも合わせてチェックしておこう。

機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX(デラックス)
■メーカー：発売元・バンプレスト　開発元／販売元・カプコン
■ジャンル：チームバトルアクション

武器解説

メイン射撃は胸部から多方向にビームを放つ拡散メガ粒子砲。機体の真正面に発射するため敵に直接命中させることは難しいが、周囲を飛ぶリフレクタービットにビームが当たると、ロックしている敵に向かうように弾道が変化する。サブ射撃は全身の砲門から一斉にビームを発射し、そのビームは必ずビットで反射される。多数のビームでロックしている敵を集中的に襲うので、使い勝手は良好だ。

格闘攻撃は全部で3種類。格闘ボタンで出せるのは、下から上方まで大きく振り上げるビームサーベルだ。自機に密着している敵に対して使おう。しかし攻撃判定が横方向に薄く、ステップで回避されやすい。レバー＋格闘ボタンで出せる格闘は、2本の腕の先を飛ばす。比較的離れていても届き、相手のステップにも強いのが特徴だ。レバー真後ろ＋格闘ボタンでは、振り向きつつ横に切り払う攻撃を出す。後者二つは足元の敵に攻撃できない点に注意しよう。

主なダメージ源となるサブ射撃。敵が自機に近い位置に居るほど効果は高い。

レバー＋格闘ボタンは、見た目ロケットパンチ。スキは大きいが扱いやすい格闘だ。

戦術指南

基本戦術はビーム耐性のある飛行形態で立ち回り、敵に近付いて命中率の高いサブ射撃を狙っていく。サイコ・ガンダムMk-IIはサイコ・ガンダムと違ってメイン射撃が使いやすいため、攻撃のアクセントとしてメイン射撃も狙っていこう。

MS形態になるのは、敵に近付いてブーストを使った細かい立ち回りをしたいとき。この形態での狙いは多少離れた位置からのレバー＋格闘ボタンと、敵の頭上からのサブ射撃だ。敵との間合いに応じてこれらを使い分けていこう。

なお、ピンチになったらIフィールドを発動すること。これでビームを防ぎつつブーストで上空に飛べば比較的安全だ。また、この動きは敵の頭上からサブ射撃を狙うチャンスにもなる。

パートナー[illegible]

サイコ・ガンダムMk-IIは機動力に難があるため、僚機を意識した行動を取りにくい。そのため、この機体の攻撃力を活かすためにも、敵撃破を最優先にして立ち回るのが得策。僚機の動きにとらわれず、地道に敵を追い詰めていこう。なお、僚機側から見た場合は、サイコ・ガンダムMk-IIのフォローに徹したい。この機体のサブ射撃に巻き込まれないように、ある程度距離を置きながら援護をしていこう。

サイコ・ガンダム Mk-II

移動要塞の名にふさわしい機体。敵弾を回避するのは難しいが、他の追随を許さない防御力とビーム耐性を活かせば、機動力の低さを十分補える。高い攻撃能力を駆使して、敵を粉砕しよう。

コスト:375(190)　適性:宇／地　耐久力:600

種別	武器名	攻撃力	弾数	リロード
メイン射撃	拡散メガ粒子砲	52	15	6秒
サブ射撃	メガビーム砲	80	48	2秒
格闘	格闘	179	–	–
レバー＋格闘	–	83×2	–	–

※格闘＋ジャンプでリフレクタービット展開(反射)＋Iフィールド発生。
※射撃＋ジャンプで変形／変形解除。　※MA形態時はIフィールド発生。
※今回掲載している基本性能(攻撃力・リロード時間)は、すべてアルカディアの独自調査によるもの。

共通の操作2　ビーム耐性のある特殊ガード

基本的にMS形態にはビーム耐性が無い。それを補うのが、特殊格闘コマンド入力（格闘ボタン+ジャンプボタン）による特殊ガードだ。特殊ガード中は行動が大きく制限されるものの、Iフィールドを展開してビーム系の攻撃を無効化できる。ボタンを押し続けることで、特殊ガード状態を保てることも覚えておこう。

特殊ガードによる行動の制限は、攻撃や変形などができないこと。また、2機体で行動の制限に違いがあり、サイコ・ガンダムMk-Ⅱは特殊ガードをしながら通常移動やジャンプといった行動が可能だが、サイコ・ガンダムは完全にその場に停止した状態になってしまう。

サイコ・ガンダムMk-Ⅱは特殊ガード中でも移動できる。

サイコ・ガンダムは特殊ガードよりもMA形態を利用しよう。

共通の操作1　MS形態とMA形態の移動

射撃ボタン+ジャンプボタンの入力で、MS形態とMA形態の変形が可能。MS形態ではブーストによる飛行と通常移動ができるが、ステップや空中ダッシュはできないので注意しよう。また、MS形態にはビーム耐性が無く、実弾系と同様にビーム系の射撃でダメージを受けてしまう。

MA形態はほかの機体でいうところの「浮遊」が可能で、全体的に緩やかな動きとなる。こちらの形態はビーム耐性があり、至近距離から撃たれない限りビーム系でダメージを受けることは無い。

また、空中でMA形態からMS形態になると、着地するまで行動不能。MS形態への変形は、なるべく地上付近で行なおう。

変形中はどちらもシールドが左右に付くので活用しよう。

完全にMS形態になるまで、変形途中にもビーム耐性がある。

サイコ・ガンダム

前作でもプレイヤー機体として登場したサイコ・ガンダム。基本的な戦術はほとんど変わらないが、今回はビーム耐性の無いMS形態でいかに効率良く立ち回るかが課題となる。

コスト:325(165)　適性:地上　耐久力:600

種別	武器名	攻撃力	弾数	リロード
メイン射撃	拡散メガ粒子砲	104	15	1秒
サブ射撃	腕部メガ粒子砲	52	50	2秒
格闘	格闘	209	–	–
レバー+格闘	–	209	–	–

※格闘+ジャンプでIフィールド発生。　※射撃+ジャンプで変形／変形解除。
※シールドは破壊不能。MA形態時はIフィールド発生。

武器解説

メイン射撃はサイコ・ガンダムMk-Ⅱと同様に、胸部から拡散メガ粒子砲を放つ。命中率が低いので、敵の居る方向に機体の向きを調整しながら撃つといいだろう。

使い勝手の良いサブ射撃は、サイコガンダムの生命線ともいえる。指から5本のビームを同時に放つ攻撃で、障害物に遮断されない限り、あらゆる状況で狙える。背後の敵に撃つときには独特の振り向きモーションがあるので、なるべく発射までが早い「空中での振り向き撃ち」を使おう。

格闘攻撃は、格闘ボタンで出る蹴りと、レバー+格闘ボタンで出るなぎ払いの2種類。前者は発生が早くヒットさせやすいが、機体の向きが合っていないとあらぬ方向へ攻撃してしまうのが難点。後者は横方向に強く、ステップに対して狙えるが、モーションが遅いため多少扱いにくい。

なお、サイコ・ガンダムは至近距離の敵にもサブ射撃が有効なので、格闘攻撃を無理に使う必要は無い。

腕部メガ粒子砲が撃てなくなるMA形態は、移動手段としてのみ使っていこう。

サイコガンダムはMS形態でいることが多い。左腕のシールドを有効活用しよう。

武器解説

ビーム耐性のあるMA形態で敵に近付き、間合いを詰めたらMS形態になってサブ射撃を狙っていくのが基本的なパターン。MS形態になったら右方向を向きながら戦い、常に敵へシールドを向けるように立ち回ろう。また、通常移動は一歩踏み出すごとにしばらくジャンプできない時間がある。通常移動は極力控え、ジャンプと着地を繰り返すような動きをしたい。

近距離での狙いは、命中率の高い空中サブ射撃に集約される。敵に密着するチャンスがあったら、空中から敵に突っ込んで、着地際にサブ射撃を狙おう。うまくダウンを奪えたら、敵の起き上がりを攻めるチャンス。再度ジャンプし、敵の無敵時間が切れるころに再度、着地際の空中サブ射撃で攻めていこう。

パートナー考察

サイコ・ガンダムはサブ射撃で僚機の援護をすることも可能だが、やはりサイコ・ガンダムMk-Ⅱと同じく、機動力の低さがネックとなる。そこで、自機、僚機共に1対1の戦闘を基本とし、ダウンを奪ったら別の敵を狙わずに、起き攻めを重視しよう。その方がサイコ・ガンダムの性能を最大限に引き出せる。立ち合いの中で、自機の近くで僚機が敵2機に攻め立てられているようなら援護射撃を考えていこう。

DXでCPU戦も大幅にパワーアップ!!

CPU戦攻略

Zガンダムは基本的に2on2の対戦がメインだが、CPU戦をまったりプレイしているプレイヤーも多い。そんな人のために、今回はCPU戦における基本テクニックと登場する敵パイロット／機体データを大公開。

Text：H.L

CPU戦は全7ルート

最初は五つのルートから選ぶことが可能で、タイムリリースで鹵獲MSが登場するEルートと、「連邦VS.ジオンDX」と同じマップ構成のFルートが登場。現在、全部で七つのルートを選択できる。

初級編の6ステージ構成を除いて、すべて10ステージ+EXステージという構成だ。実質的なステージ11となるEXステージ突入の条件は、固有の敵パイロットに関係があるようだが、まだ明らかにされていない。

なお、各ルートは戦場となるマップの順番や登場MSが決まっており、途中で登場する敵パイロットも固定。そのため、どのルートでどういう敵が出てくるのかを把握して一度でも対策を立てれば、比較的楽にクリアできるはずだ。

CPU戦をプレイする場合は、なるべく高コストの機体を選ぶのがオススメ。基本性能の高い高コスト機の方が攻撃チャンスを活かしやすく、高い評価になりやすい。

撃破されたときの戦力ゲージの大幅な減少が気になるなら、覚醒システムを常に「復活」にしたり、コスト300前後の機体を選んだりするのがいいだろう。

敵パイロットは原作にちなんだ登場を見せてくれる。3機同時に出現するステージは、難度もかなりのものに。

CPU戦の基本

敵CPUとの戦いを有利に進めるためには、味方のCPUに効果的な命令を与えていくことが大事。基本的に「射撃重視」か「援護重視」が有効で、中間距離から手堅く射撃をさせておこう。

もし敵のスキを確実に狙い撃てる腕があるなら、CPUは「格闘重視」にして敵に突っ込ませ、中間距離から敵のスキを狙う戦術も有効だ。また、戦力ゲージが残り少ない状況や敵が3機同時に出現する場面では、「回避重視」にしておくといい。

CPUへの命令は状況に応じて変えよう。戦力ゲージが減ってきたら回避重視に。

どんな機体でも覚醒ゲージは「復活」を選ぼう。味方CPUを放っておいても安心だ。

地上戦の心得

地上戦では通常移動、空中（ブースト）を基本として敵の格闘攻撃の範囲外を保ち、まずは敵に射撃させることを考えていこう。こちらからスキを見せると、CPUが正確に狙い撃ってくることが多い。特に後半ステージでは安易な射撃や着地は控えたい。

敵が射撃してきたら、回避した後に射撃か空中格闘で反撃していく。射撃を狙う場合は敵の移動方向などを判断し、確実にヒットする位置に移動しながら撃つのが理想だ。もし敵CPUの振り向き撃ちを判断できたなら、自機は移動せずに、そのまま射撃してしまっていい。

また、敵の攻撃にステップ射撃を合わせるのも効果的な攻撃方法。CPU戦に慣れてくれば敵の攻撃タイミングはある程度予測できるので、敵の移動方向にステップしながら撃っていけば、ほぼ確実に攻撃を当てることができる。

敵が射撃のモーションを見せた瞬間にステップ射撃を。

空中格闘を狙う際は距離に注意。確実に届くようにしよう。

宇宙戦の心得

宇宙戦では、スタート直後にある程度ダメージを与えておくとかなり楽になる。敵CPUは距離が離れていると一直線にこちらに向かってくる傾向にあるので、その行動を狙い撃っていこう。

敵に近付かれたときは、通常移動で敵の射撃を回避し、射撃のスキに通常格闘をフルヒットさせていくのが基本となる。敵が振り向き撃ちをした場合には、手堅く射撃でダメージを与えていくといい。

敵が変形機体の場合は、行動を予測するのは簡単だ。敵は変形で自機の横を通過し、ある程度移動したら振り向き撃ちで攻撃してくる。この動きをしてきたときは、変形で移動した後の射撃に対し、ステップ射撃を合わせていこう。

また、変形で自機の横を通過するときも攻撃のチャンスとなる。敵が格闘の間合いに入ったらすぐに通常格闘を出し、大ダメージを与えていこう。

開始直後は攻撃し放題。後半でも通用する戦術だ。

射撃のスキには格闘攻撃。宇宙では格闘をヒットさせやすい。

ワンポイントアドバイス

初級編ということもあり、EXステージも無く、敵はそれほど強くない。唯一気を付けるべきなのは、敵が覚醒を発動したとき。敵パイロットが何かしら喋ったら発動の合図だ。すぐに間合いを離し、敵の覚醒ゲージが切れるまで回避に専念しよう。

サイコ・ガンダムを倒したい場合は、近付いてIフィールドの効いていないMS形態に変形させよう（Z辞典参照）

初級編は練習用。クリアできるようになったら難度の高いルートに挑戦しよう。

初級編

St1	St2	St3	A	T	St4	St5	St6	A	T
グリーンノア1	月面	衛星軌道	メッサーラ［シロッコ］	百式［ライフル］［クワトロ］	ホンコンシティ	フォン・ブラウン	キリマンジャロ基地	サイコガンダム［フォウ］ バイアラン［ジェリド］	ディジェ［アムロ］ 百式［ライフル］［クワトロ］

ルートA

St	ステージ	A	T
St1	グリーンノア1		
St2	ジャブロー		
St3	ケネディポート	[illegible]	リック・ディアス赤[ピストル][ロベルト] ガンダムMk-II[ライフル]
St4	サイド2宙域		
St5	フォン・ブラウン		
St6	キリマンジャロ基地	[illegible]・ガンダム[フォウ]	ディジェ[アムロ] 百式[ライフル][クワトロ]
St7	ダカール		
St8	アクシズ宙域		
St9	アクシズ表面	[illegible]・ガンダムMk-II[ロザミィ]	Zガンダム[ハイメガ][カミーユ] スーパーガンダム[エマ]
St10	コロニーレーザー内部	ジ・オ[シロッコ] キュベレイ[ハマーン]	百式[ライフル][クワトロ] キュベレイ[ハマーン]

ワンポイントアドバイス

ステージ6のキリマンジャロ基地で登場するバイアラン[ジェリド]は、サイコ・ガンダム登場後、しばらくすると現れる。そのため、サイコ・ガンダムを倒した時点で敵の戦力ゲージが無くなったら、出現せずにクリアとなる。確実にバイアランを出現させたい場合は回避に専念して、登場までの時間を稼ごう。

ルートB

St	ステージ	A	T
St1	ジャブロー		
St2	ケネディポート		
St3	衛星軌道	[illegible]	リック・ディアス赤[ピストル][ファ] メタス[ファ] リック・ディアス赤[ピストル][カツ]
St4	グリーンノア宙域		
St5	月面		
St6	サイド2宙域	[illegible]	メタス[レコア] リック・ディアス赤[ピストル][アポリー]
St7	グリーンノア1		
St8	フォン・ブラウン		
St9	グリプス宙域	[illegible]	百式[ライフル][クワトロ] ガンダムMk-II[ライフル][エマ]
St10	コロニーレーザー内部	[illegible]	キュベレイ[ハマーン] Zガンダム[ハイメガ][カミーユ]

ワンポイントアドバイス

エゥーゴでプレイしたときのサイド2宙域とグリプス宙域が厄介だ。敵に囲まれたらいったん大きく離れて、安全な位置を見極めながら戦おう。とにかく名のあるパイロットを一機ずつ撃破していくことが大事。耐久力の少なくなった敵を集中攻撃しよう。特に、敵の変形飛行に対して積極的に格闘を狙いたい。

ルートC

St	ステージ	A	T
St1	グリーンノア宙域		
St2	ホンコンシティ		
St3	月面	[illegible]	リック・ディアス赤[ピストル][アポリー] リック・ディアス赤[ピストル][ロベルト]
St4	キリマンジャロ基地		
St5	ダカール		
St6	アクシズ宙域	サイコ・ガンダムMk-II[ロザミィ]	ネモ[カツ] スーパーガンダム[エマ]
St7	アクシズ表面		
St8	グリプス宙域		
St9	コロニーレーザー内部	ボリノーク・サマーン[サラ]	Zガンダム[ライフル][カミーユ] メタス[ファ]
St10	ゼダンの門宙域	キュベレイ[ハマーン] ジ・オ[シロッコ]	百式[ライフル][クワトロ] キュベレイ[ハマーン]

ワンポイントアドバイス

CPU戦の戦術を忠実に守っていれば、最後のステージ以外はそれほど苦労するところは無い。ステージ10では、宙域でハマーン駆るキュベレイと対決。敵がファンネルを撃ってきたら、ステップで回避するよりもブーストダッシュで大きく移動する方が安全だ。また、ジ・オの格闘攻撃は強力なので、極力近付かないこと。

ルートD

St	ステージ	A	T
St1	ゼダンの門宙域		
St2	ダカール		
St3	ホンコンシティ	[illegible]	ガンダムMk-II[ライフル][カツ] リック・ディアス赤[バズーカ][アムロ]
St4	ジャブロー		
St5	ケネディポート		
St6	キリマンジャロ基地	サイコ・ガンダム[フォウ]	ディジェ[ライフル][アムロ] 百式[ライフル][クワトロ] Zガンダム[ライフル][カミーユ]
St7	アクシズ宙域		
St8	アクシズ表面		
St9	グリプス宙域	[illegible]	百式[ライフル][クワトロ] スーパーガンダム[エマ]
St10	コロニーレーザー内部	カプスレイ[ジェリド]	キュベレイ[ハマーン] Zガンダム[ハイメガ][カミーユ] 百式[ライフル][クワトロ]

ワンポイントアドバイス

最後のステージを除いては、ティターンズ側でプレイしたときのキリマンジャロ基地の難易度が高い。もし自機が可変機体なら、変形を駆使して離れた位置にZガンダムをおびき寄せ、先に撃破してしまおう。可変機体でない場合、耐久力の低いディジェに優先的にダメージを与えていくといい。

ルートE

St	ステージ	A	T
St1	ソロモン		
St2	ホンコンシティ		
St3	ニューヤーク	[illegible]	ギャプラン[カツ] メッサーラ[ファ]
St4	キリマンジャロ基地		
St5	アクシズ表面		
St6	テキサスコロニー	スーパーガンダム[ヤザン]	バイアラン[アポリー] バイアラン[ロベルト]
St7	太平洋		
St8	シアトル		
St9	ア・バオア・クー外部	[illegible]	ハンブラビ[海ヘビ][エマ] ハンブラビ[ビーム][レコア] バウンド・ドック灰[クワトロ]
St10	コロニーレーザー内部	[illegible]	サイコ・ガンダムMk-II[カミーユ] Zガンダム[ライフル][アムロ]

ワンポイントアドバイス

最大の難関はテキサスコロニーのヤザン隊。3方向からロングビームライフルが容赦無く飛んでくるため、敵3機を確認できる位置を常にキープして、3機が同時にロングビームライフルを撃ってくるのを待とう。回避後に敵1機に1発だけメイン射撃を当て、それを繰り返して撃破していくといい。

ルートF

St	ステージ	A	T
St1	サイド7内部		
St2	グレートキャニオン		
St3	タクラマカン砂漠	グフ[ランバ・ラル] アッザム[マ・クベ]	ガンダム[ライフル][セイラ] ガンキャノン[アムロ]
St4	ヒマラヤ山脈		
St5	オデッサ		
St6	黒海南岸森林地帯	ドム[ガイア] ドム[マッシュ] ドム[オルテガ]	ガンキャノン[カイ] ガンタンク[ハヤト] ガンダム[ライフル][アムロ]
St7	ジャブロー2		
St8	衛星軌道2		
St9	ソロモン宙域	シャア専用ゲルググ[シャア] エルメス[ララァ]	ガンダム[バズーカ][アムロ] ガンキャノン[カイ]
St10	ソロモン	ビグ・ザム[ドズル] ギャン[マ・クベ]	ガンダム[ライフル][アムロ] Gファイター[スレッガー] ガンダム[ライフル][セイラ]

ワンポイントアドバイス

ソロモン宙域のエルメスは、攻撃が激しく移動速度もそこそこ速いので、連邦vs.ジオンDX と同様に、撃破するのは困難。メイン射撃がビーム系だと弾数がどうしても足りなくなるため、エゥーゴ側で名のあるパイロットをすべて撃破したいのなら、実弾系を選ぼう。そうすればビグ・ザム戦も楽になる。

Z事典 ルートEのステー[illegible]でプレイする ステージ10[illegible]る。[illegible]受けることになるのは必至。そこで、味方CPUに「格闘重視」を命令して、敵を僚機の方[illegible]びき寄せよう。うまく敵を分散させたら、まずはメイン射撃の攻撃力が高いサラを落としていくといい。

機体別ゲーム攻略

高コスト＋低コスト チーム考察

サイコ・ガンダムMk-Ⅱ

扱いの難しさはトップクラス。強力な装甲、防御手段を持つ強力な機体だが、いかにして攻撃を当てるかが課題だ。

形態を使い分けろ！

サイコ・ガンダムMk-Ⅱは、極端な機動力の低さから「僚機に合わせる」行動はほぼ不可能。そのため、自機の行動に集中し、僚機側に合わせて行動してもらうようになる。

立ち回りは敵機の武装により、MS・MAのどちらの形態を軸にするかを変える必要がある。敵機が特に脅威となる実弾兵器を持たない場合はMA形態をメインに、敵機に強力な実弾兵器を持った機体が居る場合は、MS形態で立ち回る。自機の左側に付いているシールドを実弾兵器を持つ敵機に向け、じりじりと間合いを詰めていこう。

ジャンプで移動→敵機にシールドを向けて着地→ジャンプ、というのが主要な移動方法だ。ただし、着地後に通常移動(歩行)してしまうとすぐに次の行動に移れなくなるので、着地後はいったんレバーを放すように意識したい。

また、けん制射撃を行なう場合には、移動時のジャンプと同時にメイン射撃をばら撒くといい。接近できたら、回避困難な頭上からのサブ射撃を狙っていこう。

ミサイルなど強力な実弾兵器以外なら、MA形態時のシールドでも十分に防げる。

サイコガンダムMk-Ⅱのパートナー コスト195機体の戦術

重要なのは、僚機の特性を活かすため、実弾兵器を持った敵機を率先して狙うこと。それと、たまりやすい覚醒ゲージを有効に使うことだ！

ガザC

僚機を軸にヒット&アウェイ

ガザCは、サイコ・ガンダムMk-Ⅱの位置を基準として動くヒット&アウェイが基本戦術だ。中間形態をメインに、変形射撃を敵機の進行方向にばら撒きつつUターン、という行動が基本となる。

敵機に狙われた場合はサイコ・ガンダムMk-Ⅱを壁に使い、着地を狙われないように行動しよう。僚機からのサポートはほとんど期待できないので、ヒット&アウェイを行なう際は、常に僚機の位置を把握しておく必要がある。徹底して敵機に狙われる場合には、僚機の頭上付近を浮遊することで追撃を逃れやすくなる。

サイコ・ガンダムMk-Ⅱを壁に活用すれば、そうそう被弾しない。

メインの狙いは変形射撃。メインとサブを使っても弾切れしにくい。

ガルバルディβ

いかに連携を取るかがカギ

標準的な性能を持つ機体だが、サイコ・ガンダムMk-Ⅱとの連携が最も取りづらいタイプだ。ヒット&アウェイを行なうには機動力が足りないため、どうしても僚機に張り付いて戦うようになってしまう。また、遠距離からの攻撃が得意なわけでもないので、距離を取られると決定力に欠けた展開に陥りやすいのが難点だ。

こういった場合は、リスクは高いものの、低コストのガルバルディβがある程度先行して戦う必要が出てくる。僚機の到着を待ちつつ、回避重視で立ち回って混戦に持ち込む。そして僚機を盾代わりに使いつつ、サブ射撃でのダウンを狙うのだ。ダウンを奪えたら、2機がかりの起き攻めで一気に撃墜したい。

覚醒タイプは「復活」が強力だが、攻撃力を補うための「強襲」もオススメ。覚醒ゲージがたまり次第発動し、3回以上の発動を目標に立ち回ろう。

実弾兵器のグレネードランチャーがあるので、遠距離戦も一応はこなせるが……。

ゾック

堅固さが命！

耐久値を利用し、覚醒タイプを「復活」にすることでその真価を発揮するコンビ。

立ち回りはひたすらステップ射撃を狙う。僚機のビーム耐性のおかげで、安心して乱射できるのがポイントだ。「復活」を効率よく行なうために、ゾックはある程度前衛に出ると覚醒ゲージを調節しやすい。この組み合わせにおいては、「覚醒ゲージの管理」が最も重要だ。そのため、たまり切らないうちに自機が撃墜されそうになったら僚機の後方に下がり、ゲージがたまり次第再び前衛へ、という具合に、ゲージの調整を意識しよう。

敵1機に的を絞って、十字砲火でビームの雨を浴びせ掛けよう！

中距離から弾数を利用した乱射が基本。敵が攻めてこないなら……、

バウンド・ドック(黒)(灰)のパートナー
コスト225機体の戦術

バウンド・ドックの1対1や至近距離での爆発力を、生かすも殺すもパートナー次第。自機の役割をしっかりと把握して立ち回ろう。

バウンド・ドック(黒)(灰)

地上戦に特化した機体だけに、ほかの機体からの応用が利きづらいバウンド・ドック。強力なステップ戦術をマスターし、それに伴った「狙い」を把握しよう。

1対1を作り出せ!

バウンド・ドックはステップ性能の高さから、1対1の状況下では375の機体を凌駕するほどの性能を誇る。また、ステップから中間形態へ移行→MA形態での飛行など、不利な状況下からの離脱能力が非常に高いために、前衛で戦うことが好ましい機体といえる。

立ち回りの基本はステップを行なうこと。ショートステップやロングステップも交えて、ワンパターンにならないように気を付けたい。空中戦は機体の大きさと空中制御能力を考えるとあまり得意とはいえないため、地上に張り付いた方が戦いやすい。中・遠距離戦ではその能力を発揮できないので、敵機のスキを伺いつつ、前方ステップで間合いを詰めていこう。

近距離戦に持ち込むことができたら、一気に勝負をかけるチャンス。基本的にはひたすらステップで敵機の行動を待って対応していくのだが、なかなかスキを見せない場合には思い切って前方ステップからのメイン射撃を狙う。

ヒット後は至近距離になるが、格闘攻撃を除いたほとんどの相手の攻撃をステップで回避できるため、その場射撃やステップ射撃などで休むこと無く選択肢を迫るのが非常に強力だ。

横ステップでの様子見と、その場からの射撃とで二択を迫れる。

前方ステップ射撃を当てられれば、ここから……、

変形を多用しない分、「復活」という選択肢を有効に使える機体なのだ。

リック・ディアス(黒)

けん制と起き攻めが仕事

基本的な役割としてはバズーカによるカットやけん制、起き攻めなどが挙げられる。中距離からのけん制能力が高くないバウンド・ドックを補うように、積極的にけん制しよう。けん制は横移動からの射撃が基本だが、僚機との距離が離れないように、僚機側に近付くように意識して動くことを忘れずに。

近距離では前方ステップ射撃などで無理矢理ダウンを奪うという大胆な行動も選択肢に入れておこう。バウンド・ドック側は1対1が得意なので起き攻めに専念して足止めを行うのも有効な戦術の一つといえる。ただし、こちらが敵2体に狙われると危険なため、耐久値が低いようなら起き攻めよりも援護を重視して立ち回ることが肝心だぞ。弾切れになった場合のみ僚機に下がるように指示を出し、それ以外の状況では徹底して僚機に合わせた行動を選択していこう。

時間稼ぎが目的なら、敵機と敵機の間に割り込むような位置取りから起き攻めを狙おう。

ゲルググ

近距離戦での爆発力がカギ

立ち回りとしては徹底した僚機のサポートだが、孤立した場合でも単機で戦える性能を持っていることが強み。しかし、中・遠距離では自機・僚機ともに力を発揮できないため、なんとしてでも接近戦に持ち込む必要があるぞ。

基本的には回避性能の高い僚機に前衛を任せつつ、ビーム連携を狙いたい。こちらが初手を当てにいく場合には、空中からの密着射撃が有効。僚機が地上からの攻めが主体になっているため、非常に回避困難な攻めが展開できるぞ。

メイン射撃が生命線なので、無駄弾を使わないように注意したい。

ダブルロックオンを確認したら、僚機と息を合わせて一気に攻めに転じよう。

シャア専用ズゴック

前衛でのオトリとなる

回避性能の高さから、僚機と共に前衛に出ることができるのがシャア専用ズゴックの利点。装甲の薄さから安定度は低いものの、ゲルググに比べてけん制や格闘性能が高い。しかし、こちらから先手を取って攻撃を当てにいくことが難しい機体なので、きっかけは僚機に作ってもらう必要がある。チャンスを作るためには、こちらを見ている敵機の相手をするのではなく、僚機を見ている敵機を狙って僚機がフリーになる時間を作ることがこの機体の役割といえるだろう。

装甲が薄いだけに、前線でのオトリ役にはかなりのスキルが求められる。

こちらを無視する敵機に対しては、空中格闘を強引に当てにいこう。

Z事典 パートナー補足：バウンド・ドックは地上での接近戦に特化した機体のため、[illegible] 体を選びたい。上記で紹介した機体 [illegible]

※記事中のコマンド類は、特別な場合を除いてキャラクターが右を向いているときのものです。記事中のフレーム数値（単位：1フレーム＝1/60秒）、威力などは編集部調べによるものです。また、記事内ではベネッサのディフェンシブスタイル中の技はコマンドの前に[D]、オフェンシブスタイル

「闘劇」種目への採用が決定！　日々精進せよ!!

Virtua Fighter 4 Final Tuned

お手並み拝見4も終了し、一段落……となるはずがない『VF4 FT』。今後も、闘劇やBT杯など、全国規模の大会開催が約束されている。頂点を勝ち取るため、ただひたすら走り続けろ！

バーチャファイター4 ファイナルチューンド Ver.A
■メーカー：セガ
■ジャンル：3DCG格闘

アキラの変更点2種に注目！

まだまだ隠されているかも……!?
Ver.A変更点続報

前号でもさらりと紹介した「Ver.A」での変更点。しかし、当然のごとく(!?)それだけでは終わらなかった。というわけで、これまでに発覚した未紹介の変更点を総ざらい。相手への対応力を上げるため、自キャラのもの以外もしっかりチェックすべし！

Text：ちゃっきー

アキラ

躍歩頂肘　⇨⇨⇨Ⓟ
ガード時のスキが増大。ギリギリ上段投げが確定反撃になるように変更された（8フレーム不利）。一部の投げを除き、ガード投げ抜けもできない。

爬山畳天地　⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅ
2発目が空振りしたときのスキがわずかに増大。避けられた後、発生がミドルキッククラス（16フレーム）の打撃技までが確定反撃になる。

独歩頂膝　Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す／技切り替えB2
空中ヒット時の浮き直しが低くなり、コンボに組み込みにくい。変更の無い堤膝弾腿（Ⓚ+Ⓖ1フレームでⒼ離す／技切り替えB1）の方がいいかも。

ジャッキー

トーキックサマーソルトキック　スライドシャッフル中⇧⇧ⓀⓅ+Ⓖ
特殊なコマンドを使って、キャンセルで出すテクニックが使えなくなったのは有名。そのほか、先端ヒット時に打撃投げに移行できなくなっている。

ドラゴンフィスト　⇨⇨Ⓟ+Ⓖ
受けた側のダウン時間が短くなった。前バージョンでは小ダウン攻撃が狙えたが、今バージョンでは横転起き上がりでも回避されるので有効ではない。

パイ

跳歩査下捶　⇨⇨Ⓟ+Ⓚ
小カウンターヒット以上で足崩れを誘発できるだけでなく、ノーマルヒット後もわずかに有利（1フレーム）に。仆腿からの攻めにつなぐのも強力。

ウルフ

トマホークフラッシュ　⇨Ⓟ+Ⓚ／技切り替えB2
ガード時の不利が大きくなり、その後のしゃがみⓅがミドルキッククラスの技にもつぶされる（4フレーム不利）。技切り替えの選択も再検討が必要かも。

シュン

独立換杯　⇦⇨Ⓟ+Ⓚ
ヒット時の状況が良くなり、ノーマルヒット後に仰身酔腿（張果老中Ⓟ+ⓀⓀ）が連続ヒットする。2発目カウンターヒットなら、ほかの技も連続ヒットに。

リオン

腰斬　⇦⇧Ⓟ+Ⓖ
よろけ時間が長くなったことにより、かなり攻めやすくなった。しっかり回復してこない相手には、後蹴腿（⇦⇦Ⓚ）なども狙っていける。

アオイ

二連突横肘　ⓅⓅⓅ
連続ガードではなくなり、ほかのキャラが持つものと同じく3発目をしゃがんでかわされる。『VF4 EVO』のころと同感覚と考えればOK。

袖伸剣　⇧⇧Ⓟ+Ⓚ
ダメージの上昇に伴い、わずかだが浮きも高くなった。また、判定も特殊中段から中段に変更され、しゃがみガードで防がれることが無い。

ベネッサ

セットアップ　Ⓟ+Ⓚ+Ⓖ
構えチェンジのモーションで前進しなくなった。このため、ラウンド開始前に相手に接近するテクニックはできない。実戦への影響は小さめ。

ブラッド

ターンソバット　⬇⇦Ⓚ
よろけ時間が短縮された（肘よろけに）。以前は回復が困難だったスパインウィップ（敵背後Ⓟ）への連係も、楽に回復されてしまう。

コンビエルボーミドルキック　スウェーバック中Ⓟ+ⓀⓅⓀ
全体的にダメージが低下したことは、前号で紹介した通り。そのほか、2～3発目のディレイ幅も少しばかり短縮されているようだ。

躍歩頂肘ガード後にガード投げ抜けができないワケ：ガード投げ抜けは、硬化時間終了の1フレーム前までしか効果を発揮しない。アキラの躍歩頂肘をガードされた後は8フレーム不利となるため、硬化終了の瞬間に相手の投げが重なる＝ガード投げ抜け不能となるのだ。ただし、受け身を取れる投げ技の場合は、硬化時間に関係無くガード投げ抜けが有効になる。

戦線はさらに拡大中！

アップデート完了！ 進化は止まらない!!

ゾイドインフィニティ
■メーカー：タイトー
■ジャンル：対戦アクション
■操作方法：レバー×2+ボタン×4
■発売日：2004年6月（稼働中）
■使用基板：SYSTEM246

記事内の略称に関して：ハイパーブレーキ→HB、スロット1（右トリガー）→RW①、スロット2（左トリガー）→LW①、スロット3（両トリガー）→CW、スロット4（切り替え後右トリガー）RW②、スロット5（切り替え後左トリガー）→LW② ※RW、LWに一種類しか武装を装備していない場合は、それぞれ「RW」、「LW」と記述しています。

対戦が着々と盛り上がりつつある本作。10月19日にアップデートが行なわれ、さらなるヒートアップは間違い無し（詳細はhttp://www.zoids-inf.net/top/notice.html）！　武装がある程度定着している人は、さまざまな武装を試してより効果的な組み合わせを考えてみよう。

Text：三茶ゾイダーズ

機体解説 エナジーライガー

エナジーライガーは、すべてが固定武装なので武装の換装を行なえない。しかし、強力な武装ばかりなので、安定した戦いができるぞ。

RW：エナジーバルカン

射出間隔が狭いため、ばら撒いてのけん制にはあまり適していない。常に撃ち続けることで、プレッシャーを与えるように使おう。

RWはけん制用のバルカン。弾速が非常に速く、弾が非常に小さいため見切られにくいため、けん制のみならず遠距離でのケズりにも適している。

また、リロードも非常に早く、トリガーを引きっ放しにすることで連射できる。光学兵器なのでENゲージ残量には注意しつつ、常にばら撒いてプレッシャーを与え続けるといいだろう。

CW：エナジーウイング

ダッシュ・ステップなどを繰り返し、光の帯をいかに相手に引っ掛けられるかがポイント。積極的に当てに行ってもOK。

一度入力すると攻撃判定のある羽を展開し、再入力することで収納する特殊な武装。展開している間はENゲージが減り続けるが、自由に動き回ることができ、その際に羽から発生する光の帯にも攻撃判定がある。

光の帯は発生時間が長いので、直接羽をぶつけるよりも追い掛けてくる相手を引っ掛けるように使うと効果的だ。

LW：エナジーキャノン

画面写真くらいの距離で対峙したときに、突然出しても結構ヒットする。それほどの弾速を誇っている武装なのだ。

若干誘導性能があるレーザーで、威力・衝撃値共に優れたエナジーライガーの主砲。

射出時の初速が非常に速いため、相手の近くでは当たらないことが多い。また、ENゲージ消費が非常に大きいので、中間距離で対峙したときにいきなり出したり、相手のHB時の硬直に対して狙うなど若干の工夫が必要。撃つポイントを十分に考えよう。

基本性能

階級が准将のときに「エナジーチャージャー」を使用することで乗り換えられるエナジーライガー。乗り換えるのは大変だが、それに見合った機体性能を誇っている。

ダッシュ性能は中の上、防御力は平均的で、それほど突出はしていないが、ENゲージの回復速度が驚異的だ。武装がすべて光学兵器なのでゲージ配分を考える必要はあるが、ダッシュし続けられるため体感速度は非常に速い。

ただ、近接性能には若干の不安が残る。踏み込みを行なわず攻撃範囲も狭い。そのため、自分から仕掛けるよりも突っ込んできた相手に引っ掛ける使い方が適している。

「静」と「動」を使い分ける

エナジーライガーは、武装バランスが取れているため、どの距離でも安定して戦える。ただ、最も効率よくダメージを与えられるのはLWのヒット率が高い中距離での戦闘だ。基本は中距離戦で戦い、苦戦しそうなときは相手の苦手な距離を保つようにしよう。

遠距離戦になったときには、ステップを繰り返しながらRWをばら撒きつつ様子見。RWがヒットするようなら、そのままの距離を維持してもいい。近距離まで寄られた場合は、無理に近接を狙わずCWを発動して相手の周りを動き回ろう。中距離以外では、相手の動きに合わせた受動的な戦い方がベターだ。

特殊攻撃 レシプロケイティング・ミサイル

ダッシュ中に両レバーを開くと同時にCWで出る突進攻撃。ENゲージを使い切るまで直進し（発動中は操作不能）、ENゲージの残量により移動距離が変わる。発動後にシステムダウンはしないが、技直後にダッシュで移動しようとすると、システムダウンしてしまうので注意。なお、発動後のフォロースルー中にHBは行なえる。

超スピードでかなりの距離を移動するので、相手と距離を離す際にも使える。ENゲージ回復速度が速いので、多用してもOKだ。

はみ出しZOIDS

准将以上になるには？：エナジーライガーとLZフェニックスに乗り換えるには、准将以上の階級が必要。しかし、CPU戦でBPを稼ぐだけでは大佐までしか階級は上がらない。准将以上の階級になるには、対戦数と勝率が重要となってくる。ちなみに准将になるには、総対戦数が500戦以上で5割以上の勝率が必要になる。

これで全機体出そろったぞ!!

機体乗り換え系統図 Vol.2

機体乗り換え図の第2弾として、第2段階→第4段階までの系統図を掲載！ 前回の系統図と合わせて、最適な機体を探すのに役立ててほしい。

<機体乗り換えのコツ>

枠の形＆色が違うLZフェニックスとエナジーライガーは、第4段階機体ともいうべき最上位機体。准尉以上の階級が必要なので、乗り換えるのは大変だが、どちらも強力なゾイドだ。

第4段階機体はライガー系ゾイドのみにしか存在しないので、これらを使いたい場合はライガーゼロかシールドライガーに乗る必要がある。乗り換え回数のみで考えればライガーゼロがベストだ。

はみ出しZOIDS **前回の系統図のお詫びと訂正：**前回紹介した系統図のうち、第2段階同士の乗り換えに一部間違いがありました。今回第2段階機体（左の一列）で掲載している乗り換えが正しいものとなります。ここでお詫びして訂正致します。

初期機体で戦うために
オススメ武装ガイド Vol.2

今回は、前々回に引き続き、初期機体の残りの4機体のオススメ武装を紹介する。ライガーゼロ以外は、乗り換え後にも流用できる武装が多い。集めておいて損はしないはず。

ゴジュラス

防御力、近接能力が高い能力を活かし、戦いを有利にできる武装を装備しよう。

CWを使いこなせ

近距離に特化した組み合わせを紹介。

RW①、LW①：対ゾイド30㎜2連装ビーム砲
RW②：8連装ミサイルポッド
LW②：AZ4連装ショックカノン

1ラウンドに5回しか撃てないCW。無駄撃ちはせず、確実に当てよう。

CW：ロングレンジバスターキャノン

この武装での戦い方は、ダッシュで近付き、CWと近接の二択を迫ること。ダウンを奪ったら、相手の背後に回り、LW②とRW②で追い打ちを仕掛けよう。これで2000以上のダメージを与えられる。

CWが当たらなかったり、近接をガードされてしまった場合は、LWとRWを使って相手をけん制し、CWのゲージがたまるまでの時間を稼ごう。ただし、LW①とRW①は初期武装と比べてENゲージ消費が大きいので、システムダウンに注意しよう。

ジェノザウラー

多種多様な武装の組み合わせができる中で、オススメの武装を紹介しよう。

システムダウンにだけ注意

手数を重視した組み合わせを紹介。

RW①：ビームガトリングユニット
RW②：高圧濃硫酸噴射砲
LW①：2連装レーザーガン
LW②：8連装ミサイルポッド

射撃だけでなく近接も強い。近接が苦手な相手には、どんどん仕掛けていこう。

CW：無し

CWの「荷電粒子砲」は装備するとキャパシティオーバーしてしまうので外している。装備したい場合は、RW①かLW②を外そう。

この武装で有効な戦術は、中距離を維持して相手の背後に回り込み、後ろから狙い撃つこと。背後に回り込むことが難しいときは、手数の多さを前面に出し、じっくり攻めていこう。このとき、残りENゲージが多い場合はLW①、RW①を、ENゲージが少なくなったらLW②、RW②を使おう。ほぼ無制限に弾を撃ち続けることができるぞ。

ライガーゼロ

近接攻撃が要のライガーゼロ。近距離に重きを置いた組み合わせを考えていこう。

狙うは一撃必殺

圧倒的な攻撃力を発揮するハイパーストライクレーザークローで、一撃必殺を狙うための組み合わせを紹介。

RW：対ゾイド三連衝撃砲
LW：ハイパーストライクレーザークロー

ダウンを奪って発動。常にこれをワンセットにして、相手にプレッシャーを掛けていこう。

CW：対ゾイド三連リニアキャノン

LWを発動させるためにはダウンを奪う必要があるため、ダメージよりもリロードの早さや、使いやすさを重視してRW、CWを選択した。ダウンを奪ったら、とどめ以外は必ずハイパーストライクレーザークローを発動していこう。

投げの威力はかなり高い。近接攻撃を警戒されたら、大胆に狙っていこう。

アイアンコング

武器スロットが多いアイアンコング。その中でもオススメの2パターンを紹介！

一撃重視か手数重視か？

とにかく攻撃力を重視した組み合わせを紹介。

RW：荷電粒子キャノン
LW①：3連装自己誘導大型ロケットランチャー
LW②：2連装パルスレーザーガン

どちらの組み合わせにしても、撃ちまくることが重要。多少のダメージは気にするな！

CW：ウエポンパックC

この組み合わせだとエネルギー消費が早いので、時折足を止めて攻撃することも交ぜていこう。

それでもエネルギーの消耗が気になるのであれば、

RW：対ゾイド6連装ミサイルランチャー
LW①：3連装自己誘導大型ロケットランチャー
LW②：小型スプレッドボマー
CW：ウエポンパックC

という組み合わせがオススメ。攻撃力が劣る分を手数でカバーしよう。リロードの早いRWをCW、LWと交互に撃っていけばOKだ。

はみ出しZOIDS
ゴジュラス補足： ロングレンジバスターキャノンを装備していると、相手は距離を取って逃げる場合が多い。そんなときは、焦らずに相手を端へと追いやってから攻めに転じよう。
ライガーゼロ&アイアンコング補足： 上記の武装を活かすためにも、オプションパーツは、スコートレーダーやWEMレーダーなどを付けるといいぞ。

通信対戦可能な本格派四人打ち麻雀ゲームが堂々のバージョンアップ!

日本プロ麻雀協会公認

設置店舗では常に満席状態の大人気タイトル『MJ2』が、もうすぐバージョンアップ！ 『Ver.D』となって、ゲームセンターに登場する。今回は『MJ2』を知らない人のためのゲーム紹介と、『MJ2』をバリバリやり込んでいる人のための新要素紹介をお届けしよう!!

Text：ミシマスター

セガネットワーク対戦麻雀MJ2 Ver.D	
■メーカー	セガ
■ジャンル	通信対戦麻雀
■操作方法	タッチパネル＋麻雀ボタン
■発売日	2004年11月中旬予定
■使用基板	Chihiro

「MJ2」ってどんなゲーム

麻雀を少しでもかじったことがある人なら、楽しめること請け合い！ 『ＭＪ２』はそんなゲーム。ここでは、まだプレイしたことが無い人のために、本作の魅力を簡単に紹介しよう。

全国の雀士たちとオンライン対戦

本作のウリは何といっても、いつでも好きなときに四人打ち麻雀を打てるということだ。ゲームを開始すると、ほかのお店で同時刻に『ＭＪ２』をプレイしている人と自動的にマッチングされ、全国の雀士たちとのオンライン対戦が繰り広げられる。しかも、いつでも好きなときに対局から抜けられるので、ちょっとした空き時間ができてヒマな人、雀荘へ行こうにもメンツが居ない人など、いろいろな人にオススメ。麻雀を少しでもやったことがある人は、ぜひ一度プレイしてみてもらいたい。

戦績に応じて、プレイヤーの腕をＣＰＵが評価してくれるのも本作の魅力の一つ。10級からスタートして、経験値をためていくと、段位が上がっていく（降格もあり）。本作はなるべく段位が近い人とマッチングされるようになっているので、高い段位になるほど、熱い対局を楽しめるぞ。

まれに対戦相手としてプロ雀士が登場することも！ キミの雀力は通用するか!?

プレイ料金と操作方法

気になるプレイ料金は、東風戦２００円、半荘戦３００円が基本（お店によってはもう少し安い場合も）。最初に持ちタイム90秒からスタートし、思考時間、点数の減りに応じてタイムが減少していくという仕組みだ。タイムがゼロになるとゲームオーバーだが、1コイン追加でタイムが45秒追加するほか、アガれば点数に応じてタイムが増加する。また、初期投資に＋１００円することでタイムオーバー無しにすることも可能。タイムを気にせずに遊びたい人には、こちらの方がオススメだ。

操作方法は単純明解！
基本的にタッチパネルを使うだけ

対局は自動ツモで行なわれ、ツモった状態から手牌のどれか一つを2回押すと場に切り出される仕組みになっている。ポン、チー、カンが可能な場合は、するか否かの選択肢が画面左下に表示されるぞ。アタリ牌が出たら、手前の赤いボタンを力強くプッシュしよう！

「MJ.NET」に登録すればさらにゲームが面白くなる！

[illegible]プレイするだけでも十分に[illegible]、MJ2 MEMBER'S CARD（[illegible]300[illegible]／[illegible]回数250回）を買ってプレイすれば、遊びの[illegible]がグッと広がる。まず、新規カードを筐体に挿してプレイすると、自分の名前＆キャラクターを登録[illegible]。以後、ゲームをプレイするときは、その名前＆キャラクターが表示されるようになる。そして、カード裏面に書かれているアクセスコードを使って「MJ.NET」に登録すれば、戦績・打ち筋といったデータの[illegible]、名前＆キャラクターのカスタマイズ、[illegible]などが可能。そのほか、MJ.NET登録者だけが[illegible]るミニ育成ゲーム『[illegible]コロ[illegible]2』では、ショップでアイテムを買うのに必要なマネーを[illegible]できるほか、レアなアイテムもゲットできる！ とにかく、「MJ2」をプレイするなら、登録しない手は無い!

MJ.NET登録方法

●iモード：i-menu→メニューリスト→ゲーム→ゲーム1→テーブルゲーム→麻雀セガMJ.NET
●vodafone live！：vodafone live！→メニューリスト→ケータイゲーム→ゲーム機連動→麻雀セガMJ.NET
●PC：http://www.sega-am2.co.jp/mjnet-pc/からスタートページにアクセス

『MJ2』プレイヤー必見！『Ver.D』で新しく追加された機能を徹底紹介!!

イベントルールが数多く追加！

割れ目とは、配牌を取り始めた山の席に居る人のこと。アガリも振り込みもデカイ！

今まで週末を中心に行なわれていた各種イベント。『Ver.D』では、このイベントの種類が大幅に増えた。どのようなものが増えたかは、下のカコミを参照してもらいたい。特に、割れ目ルールや、チップバトルは、盛り上がること間違い無し！　またチーム対抗戦もなかなか熱そうだ。

割れ目ルール
割れ目となったプレイヤーは、アガリや振り込みによる点数の増減が通常の倍になるルール。積み棒、ノーテン罰符は倍にならない。

デフレルール
一発、赤ドラ、裏ドラ、カンドラ無し、切り上げ満貫も無しのルール。

時間制限ルール
一定時間が経過すると、その局が最終局となるルールのイベント。親の連荘は無く、持ち点がマイナスになっても終了にならない。

チップバトル
規定局数内でチップの枚数を競うイベント。面前での赤5、一発、裏ドラでチップが変動し、ロンアガリなら振り込んだ人から、ツモアガリならほかの三人からチップをもらえる。

チーム対抗戦
戦績をチームごとに集計して、チームの成績を競うイベント。

評価ポイントをベット(賭ける)可能

他家のアタリ牌を止めた場合などに加算される評価ポイント(★マークで表示)。本作ではこの評価ポイントをベットする(かける)ことが可能となっている。既に持っている★マークを評価される自信のある牌にかけると、当たっていた場合は倍になり、外れていた場合は無くなるという仕組みだ。

評価される自信のある牌(危険牌)に★マークを賭けられる。当たれば、ダブルアップ成功！　これで経験値稼ぎができる？

そのほかにもうれしい機能が！

牌を早く切り出すと、少しだけ持ちタイムが回復。切り出す早さによって、回復の度合いが何段階かある模様。

リーグ戦で規定試合消化後、1セットに満たなかった分の成績を次週に持ち越せるようになった。

そのほかの『Ver.D』からの新要素には、タイムボーナスが付いたこと、一度に複数の手牌を移動できるようになったこと、一部の牌のみ鳴き無しを解除できるようになったこと、リーグ戦の戦績を翌週に持ち越したり、リセットしたりできるようになったこと……などが挙げられる。いずれもうれしい変更だ。

認定雀士には驚くべき特典が！

「MJ.NET認定雀士」とは、卓越した麻雀センスを持つプレイヤーであるとMJ.NETが公認した名誉ある称号。認定雀士には、「認定雀士専用カード」が贈られ、そのカードを使ってプレイすると、『MJ2』内で開催される大会の予選が免除されたり、対局中に特別な演出がされるなど、さまざまな特典が与えられる。そして『Ver.D』では、さらに驚くべき特典も追加される予定だとか……。認定雀士は、毎月一度選定されるので、キミにもチャンスがあるかもしれないぞ！

認定雀士専用のエフェクトやキャラクター装飾も健在！

これが認定雀士専用カードだ！

宝箱から巻物が！出現予兆も!?

卓中央部分がクルクル光る！
分かりにくいかもしれないが、卓中央が光ると、次局宝箱が出現！

新アイテムの巻物。書かれた課題のクリアを目指せ！

対局中に突然出現する宝箱。宝箱の中には、賞金やアイテムが入っており、その対局でトップを取ったプレイヤーが獲得できる……というのは、『MJ2』プレイヤーならご存じだろう。

『Ver.D』では、この宝箱が出現する際、予兆演出が入ることがある(ガセ予兆もあり)。また、宝箱に入っている賞金の額が全体的に増えたほか、巻物なる新アイテムが入っていることも。巻物には課題が書かれており、見事その課題をクリアするとレアアイテムをゲットできるぞ！

意味深なアイテム「幻球」って!?

十段になり、特定の条件を満たすと「幻球」なるものが手に入る。十段以上の段位である「上級段位」を昇格していくためには、この幻球を集める必要があるぞ。幻球にはクラスに応じた色分けがされており、同じ色の幻球を持った者同士が対局すると「幻球争奪戦」が発生。勝者は敗者の幻球を奪うことができる。

また、『Ver.D』からは上級段位者限定の「幻球バトル」というイベントも開催される予定がある。好成績を収めると幻球をもらえるらしいので要注目だ！

怪しげな石版に埋め込まれた幻球。穴は六つあるが……？

上級段位者同士で行なわれる幻球争奪戦。これは熱いッ！

意外と大きな変更点：今までは「鳴きあり」にしておくと、鳴きたい牌以外の牌を鳴ける状態になったときにもウェイト表示が出てタイムラグが発生するため、相手に手の内を読まれてしまう心配があった。『Ver.D』では一部の牌のみ鳴き無しを解除できるようになったことにより、鳴きたい牌が出たときのみウェイト表示が出るので、前述したような心配は無くなったといえよう。

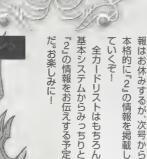
アヴァロンの鍵よろずコーナー

魔導ジャーナル

次回のイベントは、ついに四国へ上陸！『2』の稼働はもうちょい先だけど、宴でもまだまだ盛り上がっていこう!!

『2』稼働まであとわずか！心して待て!!

いよいよ稼働時期が目前となった『アヴァロンの鍵2 秩序と戒律』！ もう待ちかねているプレイヤーも多いと思うが、もう少し待ってほしい。

なお、今回は一時『2』の情報はお休みするが、次号から本格的に『2』の情報を掲載していくぞ！

全カードリストはもちろん、基本システムからみっちりと『2』の情報をお伝えする予定だ。お楽しみに！

第二回キャラ＆カード人気結果発表!!

第二回目となる人気ランキングの結果は、左表のように、キャラクター部門はローザの二冠達成！ そして、意外といっては失礼だが、シズマが二位へと急浮上！ また、じりじりと追い上げてきそうな気配を見せているディアラに反し、同じ新キャラのダグリスは出足が鈍い。潜在ファンは多そうなので、我こそはと思う人は、立ち上がってほしいものだ。

一方、カード部門のランキングは、票が分散されて全体的にのっぺりとした結果に。

『2』では移動力こそ落ちたものの、結局安定した人気が、ケルピーを1位へと導いたか。

前回1位のインフィニティをはじめ、ポイスパ、カリバー、プラテといった前回上位陣が居座る中、一部の熱狂的ファンに支えられたブレスト伯爵が割り込んできた。

以下はじわりと票を得つつある『宴』、『召喚』カード。クラ、フィフは予想通りだが、やはり根強いファンがいる珍獣系もランクイン。ムチュ、クマ、珍獣デッキ必須のオオサンが10位に。ほかの珍獣の追い上げはあるか!? また、魔法カードの盗賊の手が同10位に入るなど、対象カードが多いだけに、1票の重みが結果に反映されやすい。ファンなら気軽に参加してみよう！

キャラクター人気結果

順位	キャラクター	得点
1st	ローザ	22 pts.
2nd	シズマ	18 pts.
3rd	アリューシャ	16 pts.
3rd	コッペリア	16 pts.
5th	ディアラ	12 pts.
6th	カルノ	9 pts.
7th	イーノ	8 pts.
8th	ダグリス	3 pts.
9th	ディアドラ	2 pts.
10th	ダグダ	1 pts.

締め切り当日の票でなんとか8位に浮上したが、この原稿を書く直前まで、ダグダと同じ1pts.で、どうしようかと余計な心配までしていたダグリス。今後の追い上げに期待。

カードの方はまだ本誌でも新カード情報を掲載していないこともあり、『2』カードの応援は出足が鈍い。旧カードも『2』になるとガラリと変わるので、どう動くかが楽しみ。

カード人気結果

順位	カード	得点
1st	ケルピー	9 pts.
2nd	インフィニティ	7 pts.
3rd	カリバーホーン	6 pts.
3rd	プラテウム	6 pts.
4th	ブレスト伯爵	5 pts
4th	ポイズンスパイク	5 pts.
4th	バルキリークララ	5 pts.
4th	フィフティニー	5 pts.
9th	ムチュゴロウ	4 pts.
9th	サラマンダー	4 pts.
10th	オオサン	3 pts.
10th	クマゴロウ	3 pts.
10th	盗賊の手	3 pts.
10th	AI	3 pts.
10th	メカニモンク	3 pts.

応援は、本誌に付いているアンケートはがきの自由欄、官製はがき、封書と何でもOK。次回の締切は11月10日（水）必着分まで有効。締切を過ぎた場合は翌号送りとなるので、安心（?）してほしい。

アンケートはがき以外での応援のあて先はこちらまで。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部
「アヴァロン人気投票」係

応援はがき、待ってます！

今回の色紙当選者は、宮崎県の椎葉君と愛知県の山本さんです。応援ありがとう！

EVENT 魔導の世界へようこそ ～次回予告～

次回は11月6日 四国は徳島！セガワールドスエヒロで開催！

11月の開催は、徳島！ VER.1x仕様で開催します。恒例の「うろおぼ絵対決」をはじめ、「ジェスチャークイズ」「拡大クイズ」などなど、人気コンテンツが山盛り！ もちろんトレードもありますので、名産品やネタを仕込み忘れないでおこう！

例によって、本誌持参の方には、参加の証の粗品をプレゼントしちゃうぞ！

開催日時：11月6日（土） 15:00予定
開催店舗：セガワールドスエヒロ
住　　所：徳島県徳島市南末広4-18
電　　話：0886-54-1550
※イベント参加についての詳細は、店舗に直接お問い合わせください。

WRESTLE ARENA BATTLE CLIMAXX!™

© 2004 KONAMI

11月末の第二次革命が決定!!

全国2000万人（ウソ）の『バトクラ』ファンの諸君、お待たせ！ 待望のバージョンアップ第2弾の情報が届いたぞ！ 勝利重視、興行重視共に追加要素があるので、実施される11月末に期待せよ！　Text：漁ん

レッスルアリーナ バトルクライマックス！
■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
■ジャンル：プロレストレーディングカード&オンライン対戦マスビデオ
■操作方法：専用筐体＋トレーディングカード
■発売日：2004年5月発売（稼働中）
■使用基板：――

※記事内容は10月14日時点での最新バージョンを元にしたものです。
※POWER UP Ver.2.0の情報はすべて開発中のものです。

IMPRESSION
最近は「強いレスラー」よりも「お気に入りのレスラー」でデッキを組む人が急増中。バージョンアップ第2弾により、カードをコンプリート済みでまったりプレイをしている人も、再度アツくなれること請け合い。キミのプロレス愛を見せろ！

興行重視、勝利重視共にパワーアップ！ POWER UP Ver.2.0 主要変更点

気になる今回のバージョンアップは、興行重視派、勝利重視派の両方にとってうれしい内容となっている。さっそく解説していこう。

スタイル抗争が激化!? 対戦相手評価機能の導入

POWER UP Ver.2.0では、通信対戦で試合を行なった後、その対戦相手に評価を付ける機能が搭載される。評価形式はランク&コメントの選択制。単なる評価だけではなく、スタイルに合わない試合をして酷評され続けると、そのスタイルでのプレイが禁止されるので注意したい。

また、こういったシステム上、評価する側にも真剣さが求められる。必ずしも相手に悪気があるというわけではないし、それどころか相手は初心者かもしれないのだ。安易な酷評は避けてほしい。

相手の評価によって、興行重視でのプレイが制限されてしまった。う～む……評価は慎重に。

評価はランクとコメントを選択することで行なう。「こんなに興奮したことはかつて無かったぜ」

真剣勝負がさらにアツくなる!! 勝利重視がトーナメント制に

いつもヒリヒリしながらプレイしたい、勝利重視派に朗報！ 勝利重視モードがトーナメント形式に変更されるとの情報をキャッチしたぞ。

2回戦カップと3回戦カップ、それぞれ3種類が用意されており、勝利すれば1度だけ次の試合が無料に（ブースター払い出しは無し）。トーナメント形式の詳細は不明だが、同じ回戦のプレイヤー同士がマッチングされ、1度負けたら1回戦プレイヤーに逆戻り、といったシステムなのだろうか？ どんなシステムになるにせよ、実力者同士の試合は避けられないだろう。

まだ詳細は公表されていないが、トーナメント上位の試合はアツくなること必至！

そのほかの変更点

●対戦相手の観客興奮度が表示されるように

興行重視スタイルでプレイする際は、お互いの観客興奮度を上げる目安となり、勝利重視スタイルでプレイする際は、ラッシュ発動時のコスト増加量を知る情報源となる。いずれのスタイルにとっても、重要な変更点といえるだろう。

●マッチング画面でメッセージを表示できるように

プロレスファンにはうれしいこのメッセージは、コナミの携帯サイト「コナミネットDX」で入力できる。プロレス心あふれるメッセージを登録しよう。「プロレスが一番スゲェんだよ！」とかさ……。

携帯サイト「コナミネットDX」に加入し、「e-AMUSEMENT」からメッセージを入力しよう。

自分の画面にも相手側の観客興奮度が表示されるように。やりこみ派には重要なデータだ。

アックス・永井の バトクラQ&A

アックス・永井だ。いやぁ楽しみだなトーナメント戦。小橋・高山以外も使ってくれよ。

Q 得意技は習得度が上がりやすいってホント？

A 基本的にはそうだ！

習得度上昇率はパラメータの影響が強く、長井のハイパーニー空牙など覚えにくい得意技も。しかし、得意技かどうかが影響することも事実。パラメーターが同程度なら、得意技の方が覚えやすいぞ。

例えばパラメーターがほぼ同じナガタロックⅢとS・T・F。やはり蝶野ならばS・T・Fの方が習得しやすいのだ。

Q 関節技ブーストのコスト増加量は？

A 経過時間によって変化するぞ！

関節技ブーストのコスト増加量は、試合の経過時間によって変わる。7分までは＋4、8分～15分なら＋5。さらに16～23分で＋6、24分以降なら＋7になるぞ。なお、時間はすべて発動時のものだ。

相手を委縮させる効果のある、開始直後の関節技ブースト。だが、体力15%を消費してのコスト＋4は是か非か？

Q 試合終盤は大技が盛り上がりますよね？

A うむ。目安は19分以降だ！

19分経過後、つまり18分経過時にスラッシュした技からは、LV2を含むコスト6以上の技が盛り上がりやすくなる。何と、ラッシュで得意技→通常技（大技）とつないでも盛り上がるようになるぞ。

アダモのギロチンドロップ→シューティングスタープレスのラッシュも、終盤なら盛り上がる。習得度にもよるが。

Q Wラッシュ後、観客が冷めてしまいます。

A Wラッシュは派手だから気を付けろ！

両者の技がぶつかり合うWラッシュは、盛り上がる分その後に反動がくるケースが多い。相手が先にWラッシュを終えるときは、そのタイミングで得意技を出してみろ。盛り上がりを維持できるぞ。

相手が先行して技を決め、Wラッシュが終わりそう。ここで通常技につなぐと、観客興奮度が下がりやすい。

バトクラSRS
●JKPW近況：勝利重視で30連勝を目指したキラ小橋は、ある日サックリ2連敗。それも鼓太郎、大森に……。もう油断はしねぇぞ！（負け惜しみ）。一方、興行重視組の彰俊&田上は、バチバチスタイルを挑まれデスブランドや俺が田上だをスラッシュできずに終わる試合が多発。でも、そんな中でたまに付き合ってくれる相手と当たると、うれしさもひとしおですよね。

WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd Japan Championship

全国決勝大会リポート

今月は10月10日(日)に開催された"WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd"リポートと、綿密なリサーチに基づいたデータから、全国トップレベルのチーム陣容を紹介しよう。これを基に、キミも現行Ver.での最強チームを今一度、構築してみてはいかがだろうか？

ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
- ■メーカー：ヒットメーカー／セガ
- ■ジャンル：スポーツゲーム
- ■操作方法：専用コンパネ+トレーディングカード
- ■発売日：2004年6月中旬（稼働中）
- ■使用基板：NAOMI2

波乱（？）のグループリーグ

前日に関東地方を襲った台風の影響がまだ残る決勝大会当日。セガ一号館は早くも熱気に包まれていた。5,500チームの中から勝ち上がってきた24チームが六つのグループに分かれ、まずはグループリーグを戦う。

グループリーグは前回と様相が変わり、接戦となった。3連勝を飾ったのは唯一ボンジョルノミスタタイガだけで、ほかは最終節までもつれることがほとんど。前回の覇者・ベガルタシンキチドリームが早期に敗退するなど、混戦模様のグループリーグとなった。

天気には恵まれなかったものの、会場となったセガ一号館は開始早々、熱気に包まれていた。

グループリーグで8チームに絞られる。いつでも順位が替わり得る白熱したグループが多く、最後まで結果が見えない展開に。

□決勝トーナメント

□グループリーグ順位表

Aブロック GROUP A					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
ボンジョルノミスタタイガ	9	3	0	0	+4
天竜オタメシ 3トン	4	1	1	1	+1
レッド・DOC!!	2	0	2	1	−1
レアルファルコンSP	1	0	1	2	−4

Bブロック GROUP B					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
リアル@サーチ	7	2	1	0	+4
アヴァンツァーレ	6	2	0	1	+1
ファントムマルセ〜ロ	2	0	2	1	−1
ペチャクリキWFC〈9〉	1	0	1	2	−3

Cブロック GROUP C					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
ガッ津ーゾSC	7	2	1	1	+1
リアル・ママレード	4	1	1	1	+1
ヨネッチ・SOYU	3	1	0	2	−3
TOORU 123	3	1	0	2	−3

Dブロック GROUP D					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
エスパー・イル・マーゴ	6	2	0	1	+3
サーフRee・京都WG	6	2	0	1	+1
エボ・ホワイト久留米	4	1	1	1	±0
フィフスエレメントG2	1	0	1	1	−2

Eブロック GROUP E					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
ゴラッソF(W.G)	5	1	2	0	+2
ネオ・モンストゥル	4	1	1	1	±0
サツキ・ユナイテッド	4	1	1	1	−1
カクシー・ナマビール	2	0	2	1	−1

Fブロック GROUP F					
チーム名	勝点	勝	分	敗	±
スカルボルジュア	7	2	1	0	+7
GBジャンキー@チャネル	4	1	1	1	−4
ジレンマ・キグナス	3	0	3	0	±0
ベガルタシンキチドリーム	1	0	1	2	−3

太字が決勝トーナメント進出チーム。各グループ1位と成績の良かった2位2チームが進出。

栄冠は「リアル@サーチ」に輝く!!

8チームが「最強の中の最強」を目指し、しのぎを削る決勝トーナメント。決勝ではグループリーグから強さを見せ付けた東海エリア代表・ボンジョルノミスタタイガと、決勝トーナメント以降は無失点という関西エリア代表・リアル@サーチ。決勝ではヴェアやラヴァネッリの活躍と鉄壁の守備が機能し、3−0でリアル@サーチが全国の頂点に輝いた。

優勝のリアル@サーチには副賞としてデル・ピエロの足形&サインも!!

WCCF事典 全国レベルを感じさせたのは、FWの個人能力を活かした単独突破がほとんど無かったこと、そしてGK操作のうまさだろう。攻撃はもちろんだが、どのチームもディフェンスに研究の跡が見られ、「いかにして強力なFWを止めるか」、既に対策済みといったところか。GKはパンチングを拾われて失点というケースこそあったものの、そこに至るまでの判断は的確だった。

決勝大会ベスト8チーム フォーメーション&選手紹介 [illegible]

準優勝

ボンジョルノミスタタイガ

(東海エリア大会ベスト4)

SUB	
ジラルディーノ	FW
ディ・フランチェスコ*	MF
ジャンピエレッティ	MF
セーザル	DF
M・カステッリーニ	DF

システム:4-2-2

監督レベル:レジェンド

攻撃と守備、明確に役割が分担されたフォーメーション。アンブロジーニやウォメなど、選手起用も個性的。連携の良いFW二人がゴールを狙う。

優 勝

リアル@サーチ

(関西エリア準優勝)

SUB	
ムッツィ	FW
ダボ	MF
トリージ	DF
パヴァン*	DF
アントニオーリ	GK

システム:サーチ・システム(4-3-3)

監督レベル:レジェンド

選手配置が特徴的なチーム。攻守共にパワーのある選手がそろっている。決勝トーナメント無失点という守備の安定感で全国を制した。

ベスト4

ガッ津ーゾ SC

(東海エリア優勝)

SUB	
デルヴェッキオ	FW
ウミト*	MF
ディノ・バッジョ*	MF
ピリカ	DF
タファレル*	GK

システム:4-4-1-1

監督レベル:レジェンド

抜群の決定力を誇るTSヴィエリと相性の良いトッティに攻撃を託す。奪取力の高い中盤とパワフルな最終ラインで安定した試合運びができる。

ベスト4

サーフRee・京都WG

(関西エリアベスト4)

SUB	
キエーザ	FW
ガットゥーゾ*	MF
クリパーリ	DF
アントニオーリ	GK
パヴァン*	DF

システム:3-4-3

監督レベル:皇帝

前線にキープ力の高い強力な3選手を配しつつ、中盤にはDF二人を登用して守備力を強化した布陣。ベスト4で唯一3バックを採用している。

ベスト8

ゴラッソF (W.G)

(関西エリア大会優勝)

SUB	
アドリアーノ*	[illegible]
ムッツィ	[illegible]
ココ	[illegible]
アントニオーリ	[illegible]
タルディオーリ	[illegible]

システム:3-4-3

監督レベル:レジェンド

数少ない3バックを採用したチームで、守備陣に3枚のレアカードを配する。前線でサイドアタック、中盤はボール奪取に適した布陣だ。

ベスト8

スカルボルジュア

(東海エリア準優勝)

SUB	
ヤンクロフスキ	MF
ピルロ	MF*
ピアホフ	FW
ダボ	MF
トゥドール	DF

システム:4-3-1-2

監督レベル:SS

ネドヴェドを左ウイングに起用し、中央にはウェアのスペースを残した配置。トップ下には定評あるアッピアを配し、守備に人数を割く格好だ。

ベスト8

エスパー・イル・マーゴ

(東京エリア準優勝)

SUB	
デルヴェッキオ	FW
ヴィヴァス	DF
レグロッターリエ	DF
アッピア	MF
デ・ロッシ	MF

システム:3-3-1-3

監督レベル:SS

R・コスタをトップ下に配し、希少な3バックを採用する個性派こだわりチーム。汗かき役3人が中盤を安定させ、信頼できる3トップが得点する。

ベスト8

アヴァンツァーレ

(東北エリア大会準優勝)

SUB	
アドリアーノ*	FW
スタンコヴィッチ*	MF
ピリカ	DF
クリパーリ	DF
ジャンニケッダ	MF

システム:4-3-1-2

監督レベル:皇帝

実質的には4-3-3といえる布陣。ネドヴェドを中央に配し、攻守共に活躍させる狙いだ。ベルゴミを余らせた最終ラインも特徴的。

[illegible]サイド攻撃が強力と言われており、それゆえにサイドにスペースが生まれる[illegible]

○ ポジション別ランキング（スペシャル以上）

FW

順位	選手	カード	使用率
1位	**ラヴァネッリ**	(JUV・LE)	17.54%
2位	ウェア	(MIL・ALE)	12.28%
〃	トッティ	(ROM・MVP)	
4位	ロナウド	(INT・BS＊)	8.77%
〃	カジラギ	(LAZ・ALE)	
6位	シェフチェンコ	(MIL・BS＊)	7.01%
7位	ヴィエリ	(INT・TS)	5.26%
〃	クライフェルト	(MIL・LE)	
〃	アンリ	(JUV・LE)	

MF

順位	選手	カード	使用率
1位	**ネドヴェド**	(JUV・MVP)	14.08%
2位	ダヴィッツ	(JUV・BE＊)	5.63%
3位	ジダン	(JUV・LE)	2.81%
4位	レオナルド	(MIL・ALE)	1.40%
〃	ドニ	(ATA・AE＊)	
〃	ルイ・コスタ	(MIL・IS)	
〃	オリセー	(JUV・LE)	

DF

順位	選手	カード	使用率
1位	**F・カンナヴァロ**	(INT・IS)	4.42%
〃	デサイー	(MIL・LE)	
3位	ベルゴミ	(INT・ALE)	3.53%
〃	アジャラ	(MIL・LE)	
5位	バレージ	(MIL・ALE)	2.65%
6位	マルディーニ	(MIL・BE)	1.76%
〃	ネスタ	(MIL・IS)	
〃	サネッティ	(INT・IS)	
〃	サムエル	(ROM・IS)	

※太字はレア、＊マークは前作「2001-2002」のカードを表す。

WCCF CUP WINNER'S CUP
The 3rd -JAPAN CHAMPIONSHIP-
全国決勝大会　出場24チームの使用選手カードを探る！

使用率ナンバー1は中盤のつぶし屋・ジャンニケッダ!!

決勝大会進出を果たした全24チームを対象にスタメンでの使用率を調査したところ、全レアリティーを総合した使用率ナンバー1カードはジャンニケッダ。パワーの高い方が強いとされる今バージョンにおいて、大きく注目された中盤のインコントリスタ（つぶし屋）だ。全体を見渡すと、いわゆる「優良白」が多くを占める。

なお、サブメンバーの使用率ナンバー1は、2001-2002 Ver.2.0のアドリアーノ（レギュラー）、次いでトゥドールだった。

○ トータルランキング

順位	選手	チーム	ポジション	使用率
1位	ジャンニケッダ	(LAZ)	MF	4.56%
2位	アッピア	(BRE)	MF	4.18%
3位	**ネドヴェド**	(JUV・MVP)	MF	3.80%
〃	**ブッフォン**	(JUV・IT)	GK	3.80%
〃	**ラヴァネッリ**	(JUV・LE)	FW	3.80%
6位	ペロッタ	(CHI)	MF	3.42%
〃	デ・サンクティス	(UDI)	GK	3.42%
〃	トゥドール	(JUV)	DF	3.42%
9位	ダボ	(ATA)	MF	3.04%
〃	レグロッターリエ	(CHI)	DF	3.04%
〃	マテラッツィ	(INT＊)	DF	3.04%
〃	ユリアーノ	(JUV)	DF	3.04%

活躍が光ったFWのラヴァネッリ。前線でのボール奪取、高いパワーに高精度なシュートやクロスなど、必要な能力を一通り備えているのがポイントだろう。

GK枠にレアを入れるかどうかも焦点だったが、ブッフォンへの支持は高い。

セガワールドエデン アクセスMAP

セガワールドエデン
住　所：長野県塩尻市大字広丘野1526-1
ＴＥＬ：0263-52-8791
アクセス：車で長野自動車道「塩尻IC」より10分。「塩尻北IC」より15分。国道19号線沿い。電車でJR篠ノ井線「広丘」駅より徒歩10分。

次回開催場所告知！

11月の「WCCFトレーディングツアー」開催場所は、長野県塩尻市のセガワールドエデン。当日右下のチケット、もしくは11月12日（金）発売の週刊ファミ通11月26日号付属のチケットを切り取って持参してくれた人にはいいことがあるので（チケットが無くても参加できます）、ぜひみんな参加してネ！

ARCADIA12月号
セガワールドエデン
トレーディングツアーチケット

WCCFトレーディングツアー リポート!!

大会終了後もほとんどの人が残って、トレードイベントに参加してくれた。感謝！

リフティング挑戦者のうち一人は何と、小学一年生。練習では成功したのに……残念。

今回は、第3回全国決勝大会の会場での模様をリポート。イベントは大会終了後の熱気が冷めやらぬ中で行なわれ、300人近いWCCFファンが参加してくれた。

この日のイベントでは、新企画「リフティングできたらカードプレゼント」に初挑戦。抽選で選ばれた人にクジを引いてもらい、引いたクジに書かれた数字の回数だけリフティングができたら、MVPネドヴェド・MVPトッティ・TSヴィエリのセットを、失敗したらIT×5枚のセットをプレゼントするというもの。挑戦者は二人選ばれ、それぞれ5回成功したらカードゲット！　となったが……二人ともあえなく失敗。だが、会場は非常に盛り上がったので、この企画は今後も行なっていく予定！　お楽しみに!!

WCCF事典　ポジション別ランキングは、レアリティーを総合するとトータルランキングと差別化できなくなるため、あえてU-5の興味の焦点となるであろう「スペシャルカード以上」を対象にさせていただいた（実際には全員がレアカードを使用）　どのポジションにレアカードを多く投入するかでチームのコンセプトが見えてくるのも、U-5ならではの面白さだろう。

二周目をクリアし最終ラウンドの三周目へ突入せよ!!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE™

Text：ずるずる

ストーリーモードもいよいよ終盤！　さらに強いライバルに勝ってモアパワーゲット、湾岸最速を目指せ!!

湾岸ミッドナイト MAXIMUM TUNE
- ■メーカー：ナムコ
- ■ジャンル：レースゲーム
- ■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア
- ■発売日：2004年7月上旬（稼働中）
- ■使用基板：Chihiro™

きつい急カーブは『壁ターン』で切り抜けろ！

差を詰める―抜かせない技

2周目、3周目になってくるとライバルが速くなり、最速ラインをトレースするだけでは、ライバルを抑えることがかなり難しくなってくる。

この苦境を打開のために身につけたいのが「壁ターン」！　本来、壁にぶつかると減速してタイムロスになるが、速度が高いと、ぶつかって曲がるほうが減速が少なめで速く走れるのだ。

このテクニックを駆使することでライバルと差をつけることが可能になる。その方法を伝授しよう！

見方によって「邪道」な方法と取られるが、速く走れる以上使うべし！

全開のままオーバースピードで急カーブに突入！　できるだけ奥へ、

インを突いてふくらんでアウトの壁へ！　そしてテールを激突させる！

激突後反射した方向に直進させ、加速を促し、高い速度で脱出する。

壁ターン後のライン取りが重要

ただ単にキツいコーナーで壁にぶつかればよいわけではない。不十分な角度、タイミングで当たると減速しすぎたり、加速が鈍ったり、再度激突したりして、逆に大きなタイムロスになってしまうのだ。

壁ターンの基本は、コーナー後半の外側の壁に当たることで、そのままコーナーを脱出できるようにすること。あまり奥にすると、当たる前に減速しすぎるので注意したい。

壁ターンと同時にライバルのラインをつぶします！　内外のどちらから抜きに来るかを把握し、壁ターンだ。

元祖『壁ターン』はアーケード初のポリゴンゲーム『ウイニングラン』から始まった!!

「壁ターン」がこの世に登場したのは、初のポリゴンによるナムコの「ウイニングラン」。車が壊れないというゲーム特性から生まれた。

その方法は、2回当たるという非常に難しいもの。このテクニックのおかげで、半年ほど全国1位を死守できたんだよねえ。

今見ると荒いビジュアルだが、当時としては超画期的！

二周目全話一気攻略！

今回のストーリーモードは2周目の全20話を一気に攻略！ライバルとのバトルでキーポイントとなる場所をマップからピックアップしていこう。クリアして3周目の準備だ！

第1話 vs. ガッちゃん

2周目初登場となるガッちゃん。クルマはVIPカーのセルシオだ。大柄なクルマだと思って油断すると……かなり速いですセルシオ！しっかりブロックしよう。後半のA地点では確実に前へ出ること！

第2話 vs. コウちゃん

コウちゃんも2周目になってレベルアップ。でも自分のクルマも速くなっているので、より早く切り込み、接触のミスを抑えること。
後半のコーナー群のA、B地点での接触は特に注意！

第3話 vs. オキ

クルマが速くなりミスが怖いのが、細かいコーナーが連続する浜崎橋JCTから江戸橋JCTの区間。
特にA地点は素早くかつ切り過ぎないように注意。B地点では壁ターンを駆使して差を付けよう。

第4話 vs. 原田

第4話は第3話の逆。となれば、同じようにA地点で注意したい。
また汐留手前のキツいコーナーを強引に全開で抜けて、ライバルの前をキープしていきたい。
後半のB地点のミスにも注意！

第5話 vs. 森下マコト

2周目で登場するもう一人の新しいライバルが、この森下マコト。
油断はできないが、バトルエリアは高速ステージなので、アザーカーとの接触さえ注意すれば勝つことは難しくない。しかし、追ってくるマコトも必死なので、A地点ではしっかりブロックしていこう。
また、後半のB地点のキツいコーナーだが、クルマ、チューンによっては壁ターンを使わなくても全開で曲がり切れる。トライしてほしい。
そして終盤のC地点も抜かりなくしっかりブロックしてクリアしよう。

抜かれても抜き返すことは十分できるが、ブロックに集中しすぎるとアザーカーにぶつかるので要注意！

第6話 vs. 山本 和彦

山本の駆るインプレッサ自体も速いのだが、それより何よりも、このコースの後半のコースレイアウトがかなりクリアへの鬼門になっている。その原因は、やはりパワーアップして速くなったこと。細かいコーナーでの切り返しが難しくなったからだ。
特にその部分でアザーカが出現すると、かなり厳しい状況になるのでしっかり対応していきたい。
まず注意するのは、A地点の橋脚。ぶつかって焦ると追い付くのが難しくなるので、注意するようにしたい。
B地点のコーナーのミスも怖い。

アクセルを抜くことでグリップ力を回復させ、アザーカーのインを抜ける。接触すると勝ち目がなくなるぞ。

コースの幅を最大に使って壁ターン、2度目の接触を抑えよう。
そしてC地点。アザーカーがいるので、軽くアクセルを抜きラインを外して走って、着実にゴールを目指そう。

第7話 vs. 大田 和也

接触に注意して走ることで、かなり安全に勝てる。しかし、色気を出してアタックすると、余計なミスを生み負けることも。
そのミスが起きそうな場所がA、B地点。滑り過ぎに注意だ！

第8話 vs. RGO山中

A地点の橋脚手前の切り返しは早めに切り込むが、強すぎると瞬時にカウンターを当てられなくて橋下で接触することになる。注意。
後半のB地点の切り返し部分も、反応が遅れると接触するので注意。

第9話 vs. 後藤 元

第8話の逆コースになる。前半にきついコーナーがあるが、ここでの失敗は十分に取り返せるので、あまり気にしなくていい。
後半を楽にするためにはA、B地点でミスを抑えるようにしよう。

第10話 vs. R200CLUB

1周目ではかなり手こずったR200 CLUBの3台だが、2周目までにこちらもパワーアップしているので、相手にとって不足あり？
前半の2台とのバトルだが、A地点では確実に1台は抜くようにして、団子状態で中盤に進めるようにしておく。B地点までには、パワーにモノをいわせてもう1台を抜き、多少の差を維持して到達しておきたい。
後半のタイマンバトルに移行したら、湾岸線上で前に出るようにし、大井JCTではブロックして残りの部分を逃げ切るようにしていきたい。

後半もつれると勝利を逃がすことにもなるので、丁寧にラインをトレースしつつ壁ターンもしていくこと。

第14話 vs. 平本 洸一

チューンの状態では苦しい展開になった1周目14話。2周目もバトルの中心はやはり湾岸線となる。
その手前のA地点で接触するとB地点での手間が増えるので注意して走るようにしていこう。

第13話 vs. 城島 洸一

意外にここが上級レベルの鬼門になる人が多いのでは？
その原因は、後半に待っている神田橋ランプから竹橋ランプのワインディングコーナー。ここを全開で抜けようとすると、よほどのタイミングでない限り外側を走るアザーカーにぶつからず走りきることが難しい。
そこで起こるミスを防ぐために、第6話と同様にアクセルを軽く抜き、グリップを回復させて走りを安定させた上で、アザーカーへの接触を完璧に抑え込んでいくようにしよう。
しかし、それだけでは勝利は確実ではない。まず、A地点の橋脚への接触を抑える。バトルしながらだと弾き飛ばされる、B地点での壁ターンで2度接触、そしてC地点以降のコーナーでの単純ミス、これらを抑え確実に勝っていこう。

早めに外側から進入しアクセルオンで抜けられれば、速いラインでアザーカーのイン側駆け抜けが可能だ！

第12話 vs. 友也

中盤のコーナー群で混戦になるが、無理に接近戦をすると壁に押し付けられて遅れを取るので、間合いを取ってバトルしていこう。
そしてA、B地点の切り返し。前に出られたら接触は禁物だぞ。

第11話 vs. 相沢 圭一郎

C1をちょっと長めに走るこのバトル。山場はやはりコーナー群。
軽い接触程度であれば挽回するのは簡単だが、大きな接触は禁物。
A地点切り返しやB地点でふくらむのを抑え、切り抜けよう。

第18話 vs. 黒木 隆之

高速ステージを得意とする黒木なので、A地点できちんと差を付けておき、ハイスピードバトルが続くB地点においては、アザーカーを避けた際の黒木の動きを予測し、完璧に抑え込んでいこう。

第17話 vs. マサキ

意外に侮れないのがこのエリア。ライバルが速くなるとちょっと詰めがあまくなると負ける場合も。
甘くなりやすいのはA地点とB地点。ラインがあまいと簡単に抜かれ、逃げ切られるので注意！

第16話 vs. 島 達也

超上級レベルに入ると緊張度もかなり増してくる。1人目は島。
ここで問題になるのは後半。高速エリアが最後にあるので、その途中にあるA、B地点のコーナーでミスをすると差を付けられるぞ。

第15話 vs. 神谷 マキ・エイジ

1周目のバトルほど神経質にならなくても、勝てる要素はある。
前半部分はそれほど真剣にバトルに徹しなくても大丈夫。ミスだけ注意し、流れで兄弟の前に出られればいいだろう。楽に走ってもA地点では既に前に出ているはず。
勝負は湾岸線から。B地点ではバックミラーで確認してブロック、C地点のコーナーでは壁ターンをしつつエイジのラインを消す。そして万が一混戦になった場合は、C地点のゆるい左でインを押さえて前に出て、エイジを振り切っていこう。

終盤のゆるい左前で後ろだったら強引にインへ突っ込んで前に出るように！ ここで前に出られれば勝ち！

第20話 vs. 島 達也

最後の最後まで気を抜かない！ 中央のアザーカーを抜いた後のブロックさえ決まれば勝利目前だぞ！

最後のB地点の連続左コーナー、接触すると危険！ 切り込みが遅れてラインをふくらませないこと！

2周目の最後のバトルも、ブラックバードと悪魔のZの最強の2台だ。
前半はブラックバードとのバトルだが、まあ速くなっていること！ 1周目ではスタートして有明JCTで追いつけたが、2周目ではA地点の辰巳JCTまで追いつけない。距離が残り少ないので、ミスをしないように注意して、B地点の箱崎JCTまでには前に出て、振り切りたいところ。
後半では悪魔のZも加わり、C1を1周して新環状線から湾岸線へ。まずA地点のきつい右コーナー。ここは壁ターンで無難に抜けよう。混戦を抜け出したいとするならば、湾岸線に出る前のB地点で2台の前に出ておくようにしたい。あとは執拗なアタックをバックミラー越しに完璧にブロックして抑え込み、逃げ切り2周目をクリアだ！

第19話 vs. 秋川 レイナ

何度も走り込んだエリアではあるが、毎回完璧なライン、操作ができるとは限らない。いかに完璧な走りに近付けるかが勝利への鍵となる。
このステージは、白いGT-Rを駆るレイナが相手。
圧倒的なパワーがあるわけではないが混戦になるので、接触などから発生するミスを大きくしないように、アクシデントにすぐに対応できるような精神状態をキープしていこう。
ミスが許されなくなるのがコーナー群の終盤のA地点。トンネル内で右から左へ曲がるそこは、これまでも重要なポイントだったので、今回も気を付けていきたい。
そして高速切り返しのB地点。ここでの接触は取り返しのつかない。十分に注意していくこと。最後の左も油断しないように！

B地点の芝浦JCTの切り返しは、早めに反応して切り返すように。接触すると抜かれるぞ！

勇者復活!?
大臣の野望を打ち砕け!!

前号第十章で、ドラゴントレジャーを手に入れたブロワーズ。しかし売り付けるはずの相手（勇者）がオークの姿に変えられてしまった!!

ドラゴントレジャーII
■メーカー：セガ（セガワウディヴィジョン・メカトロ研究開発部）
■ジャンル：マスメダルゲーム
■操作方法：専用メダルシューター＋3ボタン
■発 売 日：2004年7月（稼動中）
■使用基板：NAOMI
Text：閃屋

以前殴り付けたため、おびえて逃げ回るオークを追う。ダンジョン3の最後で、オークと闘うイベント戦闘になるが、これは何の変哲も無い普通のオークなので、サクッと倒せるだろう。メダルは、先月500枚も増やせたおごりからか、使い方が荒くなってしまった。フェアリーチャンスやゴールドイーターチャンスで細かく稼ぐも、収支はマイナス100枚……。

キスする？しない？

毎章見どころが盛りだくさんのシナリオモードだが、本章も最後のステージに笑いのツボがある。呪いを解いてもらうためゼノビアの姫に会いに行くのだが、姫が言うには「変化の呪いを解く方法は、王子様のキス」とのこと。そこで、選択を迫られるブロワーズ。まぁどのみちキスすることになるのだが、何とオークはランディだった！ これにより、ランディの呪いが解けて先に進めるようになる。

第11章データ	
クリアまでの所要時間	約31分
クリアまでのメダルの増減	約1250枚→1150約
ステージ数	4
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×4（56回）
ランダム戦闘回数	8回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	4回
JPチャレンジの回数	JP×2

変なオークはランディだったというオチ。これでランディの呪いが解ける。

最後の選択は、どちらを選んでも失敗無し。セシルファンの人もご安心を。

仙人のお題でメダル入手

モンスター仙人

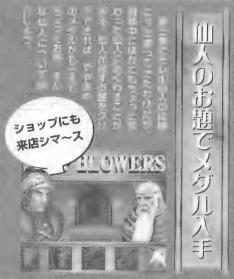
[illegible]が大好きで、モンスターをけしかけてくるモンスター仙人。シナリオモードでは普段遭遇しない、ターゲットモンスターを呼び出す。[illegible]ひと癖もふた癖もある強いモンスターが多い。しかもターゲットモ[illegible]によって変化するのだ。

クイズ仙人

いきなりクイズを出してきて、正解するとメダルをくれるという、クイズを愛してやまない[illegible]ス仙人。クイズの前にモンスターとの戦闘があるのだが、ランダムで選ばれるモンスターなのでとりわけ難しくはない。だが、その後に出題される[illegible]以下のようにちょっと意地悪なクイズなのだ。

仙人あれこれ：次号でついに、仙人が実のところ何人兄弟か判明する！　まぁそれはどうでもいいとして、モンスター仙人のお題のターゲットモンスターだが、本当に多彩な種類が居ることはご存知の通り。そこで開発チームからのお得情報がある。「お薦めは、金曜日＆日曜日です。 あと、年末年始は熱いかも……」何が出るかな？　行ってみるしかない！

第十二章

ランディが勇者の一人だと知り、ドラゴントレジャーが取り立てようとするフロワーズ。ランディを助けにきたセシルが…

第12章データ	
クリアまでの所要時間	約55分
クリアまでのメダルの増減	約1350枚→約1400枚
ステージ数	6
分岐箇所	1
クリスタルルーレットの回数	14×6（84回）
ランダム戦闘回数	15回
イベント戦闘回数	1回
エンジェルチャレンジ	7回
JPチャレンジの回数	JP×3

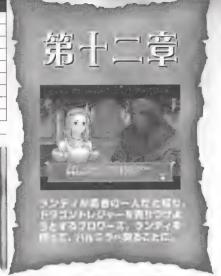
IVENT BATTLE! エレメンター

三ステージの最後で、エレメンターとの戦闘となる。エレメンターは左右の剣で属性が異なり、炎と水の属性を使い分けて攻撃してくる。フロワーズに属性はあまり関係無いが、セシルでプレイするときにはこの特性を利用しよう。

属性がチェンジするときはその場に暫く立ち止まるので、狙い目。

クイズに答えて先を急ごう

本章は6ステージ構成のため、プレイ時間がそれ相応に長くなる。しかし、その分最後のJPチャンスは3回もトライできるので、気合いを入れて進もう。このステージはちょっと変わっており、敵の出す問いに正解して先に進んでいくクイズがある。ステージ3で登場するエレメンターの問題は、ヒントをよく見ると「しりとり」だと分かる。それさえ分かれば簡単だ。エレメンターを倒せばカーライルを発見できる。

ボスのデーモンフェイスは、漢字の穴埋め問題を出してくるが、よく見て当てはまる漢字の入った熟語を選べばいい。で、メダルの方は、長旅に疲れて命中率が落ちながらも、かろうじて50枚程増えた。最後のDTチャンスで250枚など、引きが悪かったけど、来月はもっと挽回したい。

「せん【し】」、「【し】ょうにん」……エレメンターの問題は、これが最大のヒント。

BOSS デーモンフェイス

[illegible]……をお薦めする。さらに、このボスには弱点狙いが特に有効だ。必殺技ゲージをためてボス戦に突入しよう。弱点に[illegible]を発動したら大量のメダルを素早く連続投入[illegible]

ターゲット位置の移動図

パターン			
A	×	◎	○
B	○	×	◎
C	○	○	×

記号はターゲットの状態を表し「×＝吸収」、「◎＝弱点」「○＝通常」となっている。

次回、第十三章は8ステージ!!

最終的にセシルも発見、カーライルとともに呪いが解け、これで三勇者がそろった。次回はいよいよ、復活した魔王との決戦だ！JPチャンスはなんと四回あるぞ!!

来月の最終決戦に、請うご期待！

モンスター攻略

ATTENTION!! スノーガード

ザコ敵の中では、体力、防御力共にかなり高いので侮るな。正面を向いている間に、左右吸収ターゲットをさけて中央に狙いを付け、一気にメダルを投入しろ！

スノーガードは炎属性の攻撃に弱い。道中前半での遭遇なら炎属性の必殺技でダメージを与えよう。

マッドイーター

イーターより微妙に動きが素速く、体力も高い。だが基本はイーターとさほど変わらず、ほかのモンスターと集団で現れた場合は、ほかを優先して問題無い。

ラージアーマー

浮遊するアーマー系の上位クラスの敵で、体も大きいためターゲットが三カ所ある。的は多くて当てやすいが、攻撃力は高い方なので、優先的に倒そう。

シナリオの途中で散り散りになっていた勇者たちだが、ここへ来てついに集結！　見慣れた面々が勢ぞろいで、次回、大団円を迎えるべく最後の章に突入だ。ドラゴントレジャーの料金未納のランディの運命は？　しかも勇者の証まで買うとか言っちゃったけど!?　果たして勇者割引きは来月まで有効なのか？　請うご期待。

地域	都道府県	店名	住所
関東	神奈川県	TILT川崎	川崎市川崎区砂子2-6-22 川崎大和ビル
		ゲームシティ相模原店	相模原市清新7-1-4
		イミグランデ相模原店	相模原市東淵野辺4-15-1
		ベネクス大和店	大和市下鶴間2752-2
		ベネクス平塚店	平塚市四之宮6-10-27
		ナムコランド平塚店	平塚市代官町33番地1OSC湘南シティ内
		アミューズメントランドYAZ平塚店	平塚市田村1丁目4-26
甲信越	新潟県	カプコサーカス新潟東店	新潟市大形本町1−1716−1ジャスコシティ新潟東内ゲームコーナー
		メジャーロード24	見附市今町4-20-568-1
		ファンフィールドパロ三条店	三条市下須頃182
		アミューズメントメガスクエア　チェミー	上越市藤巻8-13
		the 3-RD PLANET新潟店	新潟市出来島2-1-24
		新潟レジャーランド　新発田店	新発田市大字島潟字弁天1276-1
		ナムコ プラボ長岡店	長岡市堺町字浦田31 アークガレリア長岡
		アミューズメントスタジアムTOP	柏崎市大字両田尻字頭無515
		アミューズメントスクエア　チャンス白根店	白根市下塩俵字土居外1145-1
	長野県	アピナ伊那店	伊那市大字伊那5093
		アピナ諏訪インター店	諏訪市沖田町4-41-8
		アピナ穂高店	南安曇郡穂高町大字穂高2450
		ナムコ プラボ南松本店	松本市宮田2-7
		アピナ上田インター店	上田市住吉280-1
		セガワールド上田	上田市大字馬飼免1847-1
		GONDO +1（長野店）	長野市権堂町2259
		よい子くらぶ	長野市篠ノ井会592-1
		アピナ長野大橋店	長野市若里7-9-12
		アミューズメントパークNASA	長野市高田1720
		ドルフィン長池店	長野市北長池1230-1
	山梨県	フラットハイランド駅前店	南都留郡河口湖町船津6663-11
	富山県	レジャーランド小杉店	射水郡小杉町大江1243−5
		ハローワールド	新庄町銀座180
		サービスエリアイン高岡店	高岡市下石瀬857−1
		プレイランドカケオ店	富山市上袋732−2
	石川県	レジャーランド藤江新館	金沢市藤江南2−41
		ナムコ プラボ松任店	松任市幸明町191
	福井県	レジャーランド・ワイプラザ店	福井市新保町7−9−1ヤスサキワイプラザ8棟2Ｆ
東海	静岡県	ミラクル沼津	沼津市北高島町5-7
		シートピアYAZ焼津店	焼津市道原585
		セガワールド静岡	静岡市七間町4番地2号 静活ボウリングビル1、2F
		アップル伊呂波店	静岡市新伝馬3-23-16
		ミラクル静岡	静岡市西中原1-7-20
		セガ・チャーリーワン	静岡市中吉田15-8
		the 3-RD PLANET静岡IC店	静岡市中野新田字ハツ割383-3
		the 3-RD PLANET OZ店	浜松市宮竹町322-1
		TAPAS TOWN GAME OFF	浜松市高丘西2-2-5
		ナムコ プリッズ南浜松店	浜松市新橋町1927-2
		the 3-RD PLANET富士店	富士市永田町2-99
		ミラクルドーム	富士市田島124-1
	愛知県	ゲームファンタジオ甚目寺店	海部郡甚目寺町大字坂牧字板塩86-1
		ファイブオー春日井店	春日井市1-36不二ガ丘ハイツ1階
		M's PARK鳴海店	名古屋市緑区鳴海町柳長28-1
		レジャーランド大高店	名古屋市緑区大高町字忠治山12−1
		HOT ROD竜宮	名古屋市港区竜宮町１番
		アーバンスクエア大須店	名古屋市中区大須3-30-31萬村寺駐車場ビル1・2F
		コスタ・デル・ソル	名古屋市中区錦3-17-26
		アリス金山店	名古屋市中区金山1-14-9長谷川ビルB1F
		アミューズメントキャット中川	名古屋市中川区富田町江松三日月2278-3
		コムテックタワー	名古屋市中村区名駅4-10-20
		タイトーイン名駅	名古屋市中村区名駅１丁目
		CLUBSEGA金山	名古屋市熱田区金山1-19-2
		ナムコ プラボ名古屋店	名古屋市熱田区新尾頭二丁目4-14
		ナムコ プラボ熱田店	名古屋市熱田区六野１丁目201 イオン熱田店4F
		U-FACTORY安城	安城市住吉町丸田24-6
		サンサーカス名岐	一宮市緑５丁目６番地２６号名岐ボウル内
		U-FACTORY岡崎	岡崎市井田西町17-4
		メルクス東名	瀬戸市西原町2丁目114
		ウーホー五郎丸店	丹羽郡大口町河北10番地5
		アミューズメントプラザワイド	東海市名和町二番割上16-2
		アミューズメントキャット半田	半田市旭町3-11
		タカラ島尾張旭店	尾張旭市北本地ヶ原町4丁目29
		ポート２４　御津店	宝飯郡御津町大字下佐脇字仲荒19-3
		WAVE白鳥店	豊川市白鳥町字京次55-1
		アミューズメントキャット豊川	豊川市正岡町西深田351-1
		アクト丸山店	豊田市丸山町7-2-1
		M's PARK豊田店	豊田市寿町3丁目10.11番地
		名豊ワールド	刈谷市稲場町3-206
		WAVE田原店	田原市神戸町大坪152-1
		ダンクショット	豊橋市向山町字池下5-7
	岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20
		ゲームプラザ童里夢	岐阜市宇佐南2-6-8
		レジャーランド穂積店	瑞穂市稲里630
		レジャーランド真正店	本巣郡真正町大字政田字溝口1329−1
		オアシス本店	羽島郡岐南町八剣7-15
		アイリン夢空間	瑞穂市稲里635
近畿	三重県	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1
		GAME OFF四日市店	四日市市日永1-2-9
		セガワールド松阪	松阪市船江町780
		アミューズメントスペース セレス	伊勢市上地町1046
	滋賀県	AS-24	神崎郡五個荘町北町屋155
	京都府	下鴨ヒーロータウン	京都市左京区下鴨高木町46
		プレイランドキング七条店	京都市下京区烏丸通七条西入東境町187
		スターダスト	京都市中京区新京極蛸薬師下ル東側町502
		neo amusement space a-cho	京都市中京区寺町通り四条上る東大文字町302A-breakビル2F
		ナムコ ワンダータワー京都店	京都市中京区河原町通四条上る下大阪町354番地
		タイトーステーション伏見桃山	京都市伏見区京町3-173
	奈良県	キャノンショット	奈良県奈良市二条町2-4-14
	和歌山県	ピタゴラス	和歌山市土入73-1
	大阪府	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1−4−3
		アスパ4	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31アポロビル4Ｆ
		パスカ	大阪市阿倍野区阿倍野筋2-4-51
		シャトーEX	大阪市都島区東野田町3−9−3
		アルカディア西中島店	大阪市淀川区西中島3-15-11
		セガワールドアポロ	大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31 アポロビル3F
		スターランド弁天町	大阪市港区弁天1-2-1オーク2003番街2Ｆ
近畿	大阪府	ムーンライト弁天町	大阪市港区弁天1-2-1オーク3番街
		BIG JOY	大阪市中央区心斎橋筋1−3−20
		心斎橋GIGO	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19
		ナムコ プラボ千日前店	大阪市中央区千日前2-9-17 アムザ1000 3F
		ナムコ プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17
		ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9
		テクニカルスポットリプレー	大阪市北区天神橋筋６丁目５番１１号
		ナムコランド梅田店	大阪市北区小松原町3-3 OSビル2Fナムコシティ内
		ナムコ プラボ梅田2号店	大阪市北区小松原町4-12
		明大モンテカルロ	大阪市北区小松原町5-5
		ニューウメダ	大阪市北区梅田１丁目
		ゲームゼロ	大阪市北区梅田1丁目2-2大阪駅前第2ビルＢ１
		ハイテクランドセガミスト2	大阪市北区梅田1-11-4 駅前第4ビルB1F
		ナムコ プレイシティキャロット第4ビル店	大阪市北区梅田1-11-4-B200
		ハイテクランドセガ西中島	大阪市淀川区西中島3-16-8 深井センタービル1･2F
		ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル1F･2F
		ゲームプラザOKA III	高槻市城北町2−11−2
		高槻タウンスポットII	高槻市西冠3−219−1
		セガワールド布施	東大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内
		エンジョイパラダイス	東大阪市長栄寺7−3
		星狩物語中百舌鳥店	堺市百舌鳥梅町35-1
		チャレンジャーガムガム店	吹田市岸部南1-24-9
		チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2
		ナムコ プラボ枚方店	枚方市宮之阪4-28-12 ベルパルレ内
	兵庫県	シークルー	揖保郡太子町矢田部大谷口464
		遊スペース　マジカル	神戸市中央区琴ノ緒町5−2−3
		ナムコ プラボ神戸西店	神戸市西区伊川谷町別府字五丁坪20-1
		プラボ・ナムコランドプレンティ店	神戸市西区糀台5-6-1 プレンティ専門店2番館3F
		ナムコ プラボ新神戸店	神戸市中央区加納町1-3-2 新神戸オリエンタルシティ3F
		三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下404～407
		ナムコ プリッズ姫路店	姫路市飾磨区細江520 姫路リバーシティSC内2F
		ナムコ プラボ豊岡店	豊岡市中陰町字大工617
中国・四国	鳥取県	スーパーヒーロー倉吉	倉吉市見日町633
		ナムコ プラボ鳥取店	鳥取市叶字八反田303-1
	岡山県	テクノランド	岡山市満心町16-31岡山フェアレーン１Ｆ
		ベンダーショップ旭川	岡山市倉田514-1
		アミパラNCX	岡山市豊成2-12-1ゲームコーナー
		アミパラ倉敷	倉敷市西中新田624-1アミパラボウル１Ｆ
		セガワールド倉敷	倉敷市西中新田字八反割535-2
		ナムコランド水島店	倉敷市東塚１丁目312-1
	広島県	ナムコ プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27
		アミパラ広島店	広島市西区西観音町3-17
		ZIP	広島市中区紙屋町2丁目2-21
		アミューズメントパーク宝島広島店	広島市中区新天地2-10広島宝塚会館２Ｆ
		ナムコ プリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6.
		広島ＧＩＧＯ	広島市中区本通3-5せらかぐ本通ビル
		GIGA ZONE広島駅前店	広島市南区松原町2-22 フタバ図書GIGA5F
		アミパラここじゃ	東広島市西条町下見6-10-19山手電気内
		ナムコ プリッズビックボウル店	福山市一文字町14-5
		アミパラキャッスル	福山市東深津町4-16-25福山キャッスルボウル1F
		ナムコ プリッズパークレーン店	福山市南手城町四丁目24-20 福山パークレーン内
		セガワールド福山南蔵王	福山市南蔵王町6-1-1
		ナムコ プリッズ松永ベイボウル店	福山市柳津町1-4-10
	山口県	ラッキー21	岩国市川下町3丁目5-26
		ナムコランド宇部店	宇部市明神町三丁目1-1 フジグラン宇部店2F
	香川県	ナムコ ゆめタウン高松店ゆめキッズ	高松市三条町字中所608-1 ゆめタウン高松店内
	愛媛県	ゲームストリートGEO	西条市神拝甲145-1
		ナムコランド今治店	今治市東門町5-13-1 フジグラン今治店内
		駅前スタジアム	松山市大手町2-4-1
		ハスラー2	松山市道後今市5-40
		バンバン2	松山市道後樋又5-28
		ナムコランド西条店	西条市玉津564-1 フジ西条玉津店2F
九州・沖縄	福岡県	アーバンスクエア飯塚店	飯塚市片島1-10-14
		カジノ京町	北九州市小倉北区京町2丁目6-3
		アミューズメントスペースフレンド黒崎店	北九州市八幡西区黒崎2-5-12
		アミューズメントMGM	北九州市八幡西区陣原1-2-12-2Ｆ
		ナムコランド小倉店	北九州市小倉北区西港町30-18
		アミューズメントスペースMAHODO	北九州市八幡西区折尾1丁目12-14　1Ｆ
		MGM BOWL	久留米市上津町字中尾山2203-96
		楽市楽座210久留米店	久留米市東合川2-2-1
		MIYAMA	田川郡香春町大字香春1003
		アカトンボ西新店	福岡市早良区西新4-7-7
		アミューズメントスペースオニマル	福岡市博多区那珂5-8-35
		アミューズメントMAC大牟田店	大牟田市甘木518-1マスターボウル１Ｆ
		アムズ大牟田店	大牟田市船津町459-6
		サンゲーム大野城店	大野城市瓦田1070
		ナムコ プラボホークスタウン店	福岡市中央区地行浜2-2-1 ホークスタウン内
		天神ＧＩＧＯ	福岡市中央区天神2-7-6
		タイトーステーション天神	福岡市中央区天神２丁目６−３５
		ナムコ プラボ福岡交通センター店	福岡市博多区中央街2-1 福岡交通センタービル7F
		Ｔ／Ｓ博多	福岡市博多区博多駅中央街6-12 ヨドバシビル4F
	大分県	ゲームプラザアンアン大分店	大分市高城新町1-8
		ナムコ プラボ光吉	大分市大字宮崎字スカワ696-1
		タイトーインウィング	大分市中央町２丁目１番１号
	長崎県	三冠王	長崎県佐世保市相浦町2689-1
		セガワールド大村	長崎県大村市古賀島町383-1
		ジョイフル大村店	長崎県大村市西大村本町390-4
		ナムコ プラボ浦上店	長崎市中園町6-23
	熊本県	フェスタカリーノ下通店	熊本市安政町1-2カリーノ下通B1F
		プレミアムアムズ	熊本市下南部6-3-1
		ナムコ ワンダーシティ南熊本	熊本市九品寺6-9-1
		VIPファンタジア	熊本市新屋敷2-24-1
		フェスタ東バイパス店	熊本市保田窪2-12-20
		ナムコランド光の森店	菊池郡菊陽町津久礼　武蔵ケ丘東ニュータウン土地区画整理地区内68街区　ゆめタウン光の森　南館3F
	宮崎県	アーバンスクエア一番街店	宮崎市中央通9-1
	鹿児島県	アーバンスクエア与次郎店	鹿児島市与次郎1-8-27
		プレイランド フェニックス	鹿児島市与次郎1-5-25
		アーバンスクエア天文館店	鹿児島市千日町14-27アリサカビル
		BEAT GROOVERS	鹿児島市中央町1-1アミュプラザ鹿児島
	沖縄県	アミューズメントスペースイーグル	浦添市勢理客2-14-6

TEKKEN OFFICIAL
http://www.tekken-official.jp/

株式会社ナムコ　〒146-8656　東京都大田区多摩川2-8-5

namco®

稼働開始目前！　ココをチェックして、スタートダッシュに備えよう！

鉄拳5DX設置予定店舗一覧

※このリストは、2004年9月30日現在、製品の設置を予定している店舗の一覧です。都合により、予定が変更になる場合がございます。あしからずご了承ください。

地域	都道府県	店舗名	住所
北海道	北海道	キャッツアイ新札幌店	札幌市厚別区厚別東5条1丁目298-7
		キャッツアイ新川店	札幌市北区新川2条7丁目1-7
		キャッツアイ清田店	札幌市清田区清田1条1丁目20-1
		スガイテイネ	札幌市手稲区前田一条11丁目
		ナムコ プラボ札幌西町店	札幌市西区西町北13丁目1番
		CLUBSEGA札幌	札幌市中央区南5条西4-7
		CLUBSEGAススキノ	札幌市中央区南5条西5-13-1
		スガイパワープラントプルプル	札幌市中央区南三条西1丁目スガイビル
		セガワールド新道	札幌市東区伏古10条5-2-7
		セガワールド伏古	札幌市東区伏古1条4-1-1
		スガイディノス札幌	札幌市白石区南郷通1丁目北8-1
		ファンフィールドパロ札幌駅前店	札幌市北区北七条西2丁目7-1
		セガワールド旭川	旭川市永山7条4-97-1
		スガイアミューズメントファクトリー	旭川市六条通7丁目スガイビル
		セガワールド釧路町	釧路郡釧路町睦1-1-2
		セガワールド千歳	千歳市北栄2-12-5
		スガイディノス帯広	帯広市白樺十六条西2丁目
		セガワールド函館	函館市金堀町1-14
東北	青森県	ギガパレス八戸店	八戸市八日町43
		アミューズメントクラブアラモード	弘前市大字高崎2-15-1さくら野弘前店　ラフォルテ2F
		青森メトロポリス	青森市石江三好25-4
		ナムコ プラボ青森店	青森市大字石江字三好114-1
	秋田県	ナムコ プラボ秋田店	秋田市土崎港北七丁目77-34
		ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5
	岩手県	ファンフィールドパロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14
		グレア北上店	北上市藤沢20-35
	宮城県	仙台メトロポリス	仙台市宮城野区福室字田中前1-71
		シティメイト	仙台市宮城野区榴岡1-1-1
		the 3-RD PLANET BiVi仙台店	仙台市宮城野区榴岡2-1-25　BiVi仙台2F
		ナムコ プラボ仙台店	仙台市青葉区一番町三丁目8-9 Nビル
		ZOOOP	仙台市青葉区中央1-7-13
		ジョイランド金ちゃん	仙台市青葉区中央1-7-2
		ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38AKビルB1F
		ナムコ ブリッズ仙台店	仙台市青葉区中央1丁目2-3
		セイタイトーウイングス	仙台市太白区長町6-5-5
		BE-COME多賀城店	多賀城市町前2-5-28
	山形県	スーパーノバ天童店	天童市南町一丁目5-26
		ナムコ プレイシティキャロット山形店	山形市香澄町一丁目1-1メトロプラザ
		ナムコ プラボ酒田店	酒田市こあら2-1-1
	福島県	ナムコランドイオンタウン郡山店	郡山市松木町2-88イオンタウン郡山内
		the 3-RD PLANET福島店	福島市栄町1-1 パワーシティピボット内
		SUPER NOVA福島店	福島市黒岩字中島7-2
		ドリームファクトリー南福島店	福島市黒岩字中沖43-2
関東	栃木県	グッドヒル	宇都宮市川田町1000-1
		Sports arena INTER PARK +1 (宇都宮店)	宇都宮市東谷町字立野885
		ラクガキ王国 i n 宇都宮	宇都宮市陽東6丁目2-1 ベルモール内2F
		ナムコ プラボ宇都宮店	宇都宮市簗瀬町1606-1P&Dビル
		アミューズメントパークハーマン佐野店	佐野市大橋町3183-2
		安佐エース	佐野市堀米町614-8
	群馬県	アピナ前橋店	前橋市荒牧町641
		伊勢崎ナムコランド	伊勢崎市宮子町3402-6
		レジャーランド伊勢崎店	伊勢崎市連取町字南上483-4
		レジャーランド高崎駅東口店	高崎市江木町333-1　2F
		the 3-RD PLANET高崎店	高崎市下和田5-3-8メディアメガ高崎内
		アピナ太田店	太田市内ヶ島町907-1
	茨城県	アピナ下館店	下館市玉戸山ヶ島1012
		ジョイプラザ下妻店	下妻市古沢558
		PJC那珂	那珂郡那珂町菅谷字寄居1593-8
		桜の牧アミューズパーク	水戸市小吹町2062-3
		ナムコランド水戸店	水戸市千波町2017-1
		アーバンスクエア駅南店	水戸市桜川1-4-10-2・3F
		GAME PADDOCK +1 (総和店)	猿島郡総和町小堤1916-1
		アミューズメントハウス下妻店ピンクパンサー	下妻市小島884-10
	千葉県	ウェアハウス市川店	市川市鬼高3-32-12
		メジャーグランプリ	市川市大町358
		(株)大慶園	市川市大町359
		ゲームエース南八幡店	市川市南八幡3-5-15　並木ビル1・2・B1F
		ゲームチャリオット姉ヶ崎店	市原市姉ヶ崎487-3
		ゲームチャリオット五井店	市原市五井中央西2-1-2
		ゲームチャリオット海士有木店	市原市海士有木1743
		ゲームチャリオット辰巳店	市原市市原500-1
		レジャーランド野田店	野田市吉春字鎌田776-1
		ゲームチャリオット船橋店	船橋市藤原5-6-7
		ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1
		アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1　1・2・3F
		レジャーランド成東店	山武郡成東町姫島111-1
		ゲームソニックビーム松戸店	松戸市松戸1172-1
		ベネクス松戸店	松戸市二ツ木1293
		the 3-RD PLANET千葉稲毛店	千葉市稲毛区長沼原町731-17
		ゲームチャリオット六方店	千葉市稲毛区六方町52-2
		ナムコ プラボ花見川店	千葉市花見川区畑町2871-2の2
		ナムコランド幕張店	千葉市花見川区幕張町2-7701
		フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1
		ゲームチャリオット誉田店	千葉市緑区誉田町2-2300-9
		CLUBSEGA柏	柏市柏2-3-1
	埼玉県	レジャーランド春日部店	春日部市大字増富字谷際163-1
		アミューズメントパークBIG APPLE	さいたま市大宮区宮町1-9湯沢ビル1F
		タイトーイン大宮	さいたま市大宮仲町1-66-1
		プラボ与野店	さいたま市中央区本町西3丁目8-10
		スーパーマン	さいたま市仲町1-7-1
		ベネクス浦和店	さいたま市南区辻7-2-8
		ブーボスボス坂戸店	坂戸市片柳1732-1
		ナムコランド越谷店	越谷市谷中町二丁目55-2
		ZIPPY越谷	越谷市南越谷1-11-4ヴァリエプラザ館2F
		アミューズメントサーカスマジシャン	熊谷市新島181-1

地域	都道府県	店舗名	住所
関東	埼玉県	熊谷ナムコランド	熊谷市銀座2丁目97
		T/I203 スタジアム	所沢市日吉町11-19
		ベネクス上尾店	上尾市日の出1-10
		ナムコ プラボ上尾店	上尾市柏座1-13-202F
		上尾ミナミボウル	上尾市緑丘1-4-5
		ゲームファクトリー マグマ川越店	川越市脇田町9-3　Kスクエアビル B1F
		ゲームシティ川口店	川口市栄町1-10-5
		ナムコランド川口店	川口市大字芝字梅ケ坪4356
	東京都	レジャーランド小岩店	江戸川区南小岩8－15－3
		ゲームフジ亀有店	葛飾区亀有3-21-2
		レジャーランドパレットタウン店	江東区青海1丁目先パレットタウン青海ビル
		アミューズメントギガ亀戸店	江東区亀戸6-57-13
		タイトーイン綾瀬	足立区綾瀬4-9-29
		GAO北千住店	足立区千住2-62プラティネール第2ビル1F
		上野パセラ	台東区上野2-14-30
		タイトーステーション浅草	台東区浅草1-27-5
		ゲームシティ板橋店	板橋区小茂根1-32-9
		CLUBSEGA成増	板橋区成増2-17-24
		池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4
		タイトーインパフォメット バイロサ	豊島区西池袋1-37-12
		ナムコ プレイシティキャロット巣鴨店	豊島区巣鴨1-15-1宮田ビル
		アドアーズ サンシャイン店	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン1～3F
		池袋ＧＩＧＯ	豊島区東池袋1-21-1
		ゲームファンタジア 池袋東店	豊島区東池袋1-41-4 池袋とうきゅうビル1～2F
		タイトーイン　ランブルプラザ	豊島区東池袋1-42-1
		ゲームサファリ	豊島区東池袋1-42-3
		タイトーステーション池袋	豊島区東池袋1-50-35 P'パルコ内
		レジャーランド晴海店	中央区晴海5－3－53東京国際貿易センタービル2F
		ナムコ プレイシティキャロット田町店	港区芝5-27-12
		六本木ボルテックス	港区六本木7-14-4アイビス共同ビル1F・2F
		アドアーズ 渋谷店	渋谷区宇田川町13-11　KN渋谷1ビル 1～4F
		ナムコ ＩＮＴＩ	渋谷区宇田川町31-2渋谷ビーム
		アミューズメントスペースASO:VIBA!	渋谷区恵比寿1-10-5
		渋谷タイトーステーション	渋谷区渋谷1-24-12 渋谷東映プラザビルB1
		タイトーステーション代々木	渋谷区代々木1-35-16
		プレイマックス渋谷店	渋谷区道玄坂1-7-1第一渋観ビル1F
		新宿プレイランドカーニバル	新宿区歌舞伎町1-20-1ヒューマックスパビリオン新宿歌舞伎町3・4F
		タイトーイン301 新宿歌舞伎町	新宿区歌舞伎町1-21-7
		タイトーステーション　高田馬場	新宿区高田馬場1-35-3 BIGBOX 6F
		ＴＩＬＴ高田馬場	新宿区高田馬場3-1-4
		タイトーイン　オアシスプラザ	新宿区高田馬場4-5-10
		新宿スポーツランド本館	新宿区新宿3-22-12
		タイトーステーション新宿	新宿区新宿3-22-7
		アミューズメントフォーラム　モア	新宿区新宿3-23-14 新宿SHAビル内
		エスタディオ　パセオ	新宿区新宿3-34-7 セントラルホテルビル1Fパセオ内
		タイトーイン　ゲームワールド	新宿区新宿3丁目35-8
		ツインスタージオスセガ	新宿区神楽坂2-11
		フロンティアアイランド西新宿店	新宿区西新宿1-15-3
		レジャーランド秋葉原店	千代田区外神田1－9－5
		Ｈｅｙ	千代田区外神田1-10-5 広瀬本社ビル2F
		CLUBSEGA秋葉原	千代田区外神田1-10-9
		セイアット秋葉原	千代田区外神田4-2-2
		お茶の水CONAN	千代田区神田駿河台2-1-4
		スマイル館	千代田区神田神保町1-44
		ウェーブ	千代田区鍛冶町2-12-12
		タイトーイン神田	千代田区鍛冶町2-1-4
		有楽町モンタナ	千代田区有楽町2-8-2
		阿佐ヶ谷ゲームインメイト	杉並区阿佐谷南2-14-10倉橋ビル1F
		ナムコ プラボ荻窪店	杉並区上荻1-13-10ハクサンビル
		ゲームファンタジア 荻窪店	杉並区上荻1-16-16 喜屋ビル1～2F
		シルクハット蒲田M2店	大田区西蒲田7-6-3
		TAITO STATION国分寺	国分寺市本町2-2-6
		タイトーイン町田中央	町田市原町田6-11-8
		キャッツアイ町田店	町田市原町田4-4-7
		タイトードリーム	町田市原町田6-21
		ナムコ プラボ調布	調布市菊野台1丁目34-5
		ゲームとまと甲州八王子店	八王子市横山町6-9
		ゲームとまと京王八王子店	八王子市明神町2-27-2
		カプセル永山	多摩市永山1-3-4ヒューマックスパビリオン永山B1-2F
		アドアーズ 多摩センター店	多摩市落合1-39-2 マグレブビル1～2F
		プラサカプコン吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1－10－1いなりやビルB1F
		Ｔ／Ｉ吉祥寺　ゲームアメリカン	武蔵野市吉祥寺南1-2-1
		プレイロットジョイ	武蔵野市吉祥寺本町1-8-23河田ビル1F
		ゲームオスロー立川第2店	立川市錦町1-4-27立川オスロービル2F
		アドアーズ 立川店	立川市柴崎町3-4-3 グルメートタカオB1～3F
	神奈川県	アッシュール	横須賀市三春町4-1-5
		タイトーイン戸塚西口	横浜市戸塚区戸塚4023
		T/Iアミューズメントクラブ D3	横浜市港南区上大岡西1-10-9
		AMPジアス上大岡	横浜市港南区上大岡西2-1-28赤い風船ビル1F
		ジアス新横浜店	横浜市港北区新横浜2-1-19
		パティオ	横浜市港北区日吉本町1-20-12
		ゲームスペース ジャンボ	横浜市西区南幸1-10-5金原ビル内
		ナムコ プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7
		パンピアード横浜	横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F7号
		GAME INN パラダイス あざみ野	横浜市青葉区新石川1-9-14
		サントロペ伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-19 ニッカツ会館
		ナムコ プレイシティキャロット伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95
		ナムコ プラボ鶴見店	横浜市鶴見区元宮2-1-10
		アミューズメントパーク ネバーランド	横浜市都筑区中川中央1-36-16
		ナムコ プラボ都筑店	横浜市都筑区川和町846-1
		ゲームインファンファン本厚木店	厚木市中町2-1-6
		シルクハット本厚木	厚木市中町2-4-13　本厚木駅前ビル
		アミューズメントパーク ネバーランド2	座間市ひばりが丘4-11-48
		タイトーステーション溝の口	川崎市高津区溝ノ口1-11-8
		シルクハット京急川崎店	川崎市川崎区駅前本町16-1

闘劇 爆心地

格闘ゲームの祭典・闘劇をさまざまな角度から掘り下げる「闘劇爆心地」。五回目は、刹那の見切りが勝負を決める真剣剣術格闘ゲーム『サムライスピリッツゼロ』。決勝の舞台をかけて新宿勢同士が争った準決勝第3試合「ウチヤマ」対「JEO」をピックアップ。インタビューは大本命のプレッシャーをはね除け、『鉄拳4』優勝を勝ち取った「たけやま」の登場だ。

激闘を支えた意志

『サムライスピリッツゼロ』準決勝第2試合
ウチヤマ（水邪） VS. JEO（妖怪 腐れ外道）編

本大会最有力選手「境淳」を準々決勝で下し、一気に決勝まで駆け上がろうとする「ウチヤマ」。準決勝の舞台で立ちはだかったのは、弱冠十六歳で最強の妖怪 腐れ外道（以下外道）使いと評される「JEO」。

お互いが新宿・アミューズメントフォーラムモアをホームにして凌ぎをケズる、手の内を知り尽くし合った者同士の対決となった。

対戦前の心境

ウチヤマ　「JEO」は優勝までの大きな障害でした。でも、外道戦は立ち回りでは不利だけど、無の境地（以下境地）で1ラウンドは確実に取れるんで、1ラウンド取ったら勝てる。とは思っていました。

JEO　優勝は見えてました。でも、水邪はかなり苦手なキャラです。境地が強過ぎて、3ラウンド目までもつれ込んでしまうとかなり不利なんです。だからラウンドを連取して、一気に決めるしかなかったですね。

境地関連の攻防が、この対決のすべてになります。

第1ラウンド

開幕はお互いに様子見を選択し、静かな立ち上がりとなった。「JEO」はじっくりと間合いを詰めつつ、けん制で立ちCを振る。「ウチヤマ」は、間合いを調整しつつ外道の立ちCをガードして、反撃するスタイルを取った。

攻撃力の差から、しだいに「JEO」がリードを広げる。しびれを切らした「ウチヤマ」が、立ち中斬りを振り始める。動くのを待っていた「JEO」が前転キャンセル外道の烙印押し（以下烙印）を決める。

ウチヤマ　開幕の選択肢は立ち弱斬りを振るか、様子見か垂直ジャンプ。強気のときは立ち弱斬りを振るから、このときは弱気だったんでしょう。

序盤は立ちCへの反撃はきっちりできてますね。

外道の体力はほとんど減ってないですけど（笑）。

JEO　開幕は前転烙印をぶっ放してもよかったんですけど、少し緊張していますね。無駄に動いて体力をリードされると、その差を取り返すために相手の境地ゲージをためてしまうので、悪循環になります。

でも立ちCを警戒して立ち中斬りを振り始めたんで、前転烙印を狙いました。そこからはリードが広がったので、待ちに入りました。

広がった体力差をけん制だけでは取り返せないと判断した「ウチヤマ」は、思い切ってダッシュからの死月を仕掛ける。これが投げ返しを狙う「JEO」の立ちCを捕らえ、体力差を縮めた。さらには死月を警戒してガードしがちになった「JEO」にダッシュ防御崩しを決め、残り10秒で「ウチヤマ」がわずかながら体力をリードした。

ウチヤマ　このラウンドを目決して捨ててもよかったんですけど、やっぱり取りたかったんで攻めました。投げ返しに対して有効な死月がうまく機能しました。

JEO　➡＋Cで防御崩しを入力していれば簡単に切り返せたんですけど……。死月を狙われても➡＋Cで落とせますし。

「JEO」の心理の裏を突いて逆転した「ウチヤマ」。そのまま逃げ切りを図ったが、土壇場でお互いの位置が入れ替わり画面端に追い詰められる。慌てて三角飛びで逃げる「ウチヤマ」を「JEO」が捕捉した。

ウチヤマ
クセのあるゲームやキャラを好み、自分の信条とするプレイスタイルをとことん貫き通せるプレイヤー。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ウチヤマ 水邪	ROUND 1	JEO 妖怪 腐れ外道
垂直ジャンプ~円月~後ろ斜め上移動~月輪波		立ちガード~踏み込み~立ちガード
しゃがみガード		踏み込み~←+C
踏み込み蹴り		しゃがみガード
しゃがみガード		立ちC
遠距離立ち弱斬り		しゃがみガード
しゃがみガード		踏み込み蹴り
近距離立ち弱斬り☆	反撃	
しゃがみガード		踏み込み蹴り
遠距離立ち弱斬り☆	反撃	
後方ジャンプ~三角飛び		しゃがみ弱斬り
翔月		立ちガード
	反撃	遠距離立ち中斬り
瞑想~しゃがみガード		←+C
踏み込み蹴り＊		しゃがみガード
立ちガード		立ちC
遠距離立ち弱斬り☆	反撃	
		踏み込み蹴り☆~立ちC☆
円月		しゃがみ弱斬り
ジャンプ蹴り~遠距離立ち中斬り		立ちガード~しゃがみガード
遠距離立ち中斬り		しゃがみガード
しゃがみガード		前転~外道の烙印押し☆
後転起き上がり~瞑想		踏み込み
踏み込み~円月~ジャンプ強斬り		しゃがみ弱斬り
円月~ジャンプ蹴り＊		立ちC☆
踏み込み~前方ジャンプ~ジャンプ弱斬り		→+C☆
その場起き上がり~踏み込み~しゃがみガード		胃液吐き~しゃがみ弱斬り
踏み込み~遠距離立ち中斬り☆		しゃがみ弱斬り◆
円月~ジャンプ中斬り＊		立ちC
踏み込み~遠距離立ち弱斬り＊		瞑想
円月~ジャンプ中斬り◆		立ちC☆
踏み込み~前方ジャンプ		立ちC＊
死月☆		
[illegible]~ジャンプ中斬り＊		後転起き上がり~しゃがみガード
踏み込み~防御崩し~崩し斬り☆		瞑想
瞑想	起き攻め	前方起き上がり
前方ジャンプ~円月~後ろ斜め上移動~三角飛び~		立ちガード~しゃがみ中斬り＊
ジャンプ強斬り＊		立ちC☆
踏み込み		しゃがみ弱斬り＊
踏み込み蹴り☆		
円月~ジャンプ強斬り◆		立ちC☆
踏み込み~踏み込み蹴り		しゃがみガード
しゃがみガード		しゃがみ弱斬り
踏み込み~前方ジャンプ		立ちC＊
死月☆		
前方ジャンプ~円月~		移動起き上がり~後方ジャンプ~ジャンプ弱斬り
後ろ斜め上移動~三角飛び		
	K.O.	前方ジャンプ~ジャンプ強斬り☆

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。怒＝怒ゲージ
☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝つぶされた技　＊＝空振りした技

水邪	ROUND 2	妖怪 腐れ外道
遠距離立ち弱斬り☆		しゃがみ弱斬り◆
退き込み		瞑想~しゃがみ弱斬り＊
瞑想		瞑想
		踏み込み~踏み込み蹴り☆
しゃがみガード		しゃがみ弱斬り
踏み込み~防御崩し~崩し斬り☆		
瞑想~踏み込み		移動起き上がり
円月~ジャンプ中斬り		立ちガード
立ち弱斬り		しゃがみガード
しゃがみガード		立ちC
後方ジャンプ		前転
月輪波☆		遠距離立ち斬り◆
退き込み~踏み込み~瞑想		瞑想
後方ジャンプ~三角飛び~円月~後ろ斜め上移動~		踏み込み
ジャンプ強斬り~遠距離立ち弱斬り		立ちガード
後方ジャンプ		立ちC☆
しゃがみガード		しゃがみC
後方ジャンプ~三角飛び~死月		立ちC＊~立ちガード
	反撃	遠距離立ち強斬り☆
瞑想		踏み込[illegible]
立ちC◆		踏み込み~しゃがみ強斬り~立ちC☆
踏み込み		しゃがみ弱斬り☆~立ちC☆
しゃがみガード		しゃがみ弱斬り~立ちC
瞑想		しゃがみガード
踏み込み~前方ジャンプ		立ちC＊
死月☆		
瞑想~踏み込み		移動起き上がり
踏み込み蹴り~しゃがみ弱斬り		しゃがみガード
円月~ジャンプ強斬り＊		立ちガード
立ちC◆		立ちC☆
しゃがみ弱斬り		しゃがみガード
遠距離立ち中斬り☆		立ちC◆
退き込み~瞑想		瞑想
垂直ジャンプ~円月~		踏み込み
垂直方向移動~強翔月		立ちガード
	反撃	遠距離立ち中斬り☆
踏み込み~踏み込み蹴り~遠距離立ち弱斬り		しゃがみガード
垂直ジャンプ~ジャンプ強斬り		立ちC
踏み込み~下段避け		立ちC☆
瞑想		しゃがみ[illegible]
		踏み込み~←+C☆
その場起き上がり	起き攻め	胃液吐き
円月~ジャンプ強斬り＊		立ちガード
踏み込み~しゃがみガード		立ちC
踏み込み~防御崩し~崩し斬り☆		
瞑想	起き攻め	移動起き上がり
退き込み×2		踏み込み
しゃがみガード		踏み込み~しゃがみ強斬り＊
しゃがみ弱斬り☆	反撃	
後方ジャンプ		立ちC☆
	時間切れ（ウチヤマの勝利）	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。怒＝怒ゲージ
☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝つぶされた技　＊＝空振りした技

刹那、「JEO」のジャンプ強斬りが「ウチヤマ」を捕らえ、「JEO」が先取。

ウチヤマ　この距離で逃げるには、防御崩しで画面端へ追いやるか、三角飛びで逃げるしかなかったんです。防御崩しはリスクが高いのでジャンプしたら見事に落とされました。これは「まったりうるお」、「ZEL」戦でもやられていて、くらってから「やっぱり」と思いました（笑）。

JEO　ジャンプ強斬りを狙って正解でしたね。たまに死月を落とせないこともあるんですけど、距離が合いました。先取できたのはよかったんですけど、このラウンドを長引かせたのは微妙でした。境地ゲージがたまっちゃうんで。

第2ラウンド

接戦をモノにして波に乗りたい「JEO」だったが、1ラウンド目で「ウチヤマ」に見せられた死月の影におびえて、途端に動きが固くなってしまう。

ウチヤマ　死月を警戒させているから、ダッシュ防御崩しが簡単に決まりますね。序盤からいい感じです。実はこのダッシュ死月を使い始めたのは、闘劇FINAL一回戦からなんです。

JEO　死月をガードできれば痛い反撃を入れられるから、ガードしがちになっちゃってますね。

死月のプレッシャーで優位に試合を進めたかった「ウチヤマ」。しかし翔月の暴発と中距離での月輪波を読まれて反撃され、リードを許してしまう。

ウチヤマ　外道戦では月輪波が有効に思えるんですけど、大ダメージに結び付かないし、近付いてガードされて反撃される恐れもあるから実は使いにくいんです。

JEO
→←↓↑＋Cという複雑なコマンドの外道の主力技「烙印」を自在に使いこなす若手プレイヤー。

ここで「ウチヤマ」は境地を発動できる体力になる。1本取られている状況で、残り時間は10秒を切った。この極限の状況で「ウチヤマ」は次のラウンドを考慮して、境地を使わないことを選んだ。

ウチヤマ　この場面は立ちCガード後に境地を使って倒すのがセオリーだったけど、次のラウンドは流れがキツイと思ったんで、境地を使わないことにしました。

猛攻を耐え凌ぐ「ウチヤマ」が、外道の立ちCをガードしてダッシュ防御崩しを決めて逆転した。時間は残り5秒を切り、「ウチヤマ」は時間を確認して画面端まで下がる。ダッシュで追い掛ける「JEO」は、密着まで近付いてジャンプを一点読み、渾身の近距離しゃがみ強斬りを放った。

JEO　走っているときに何を仕掛けるか考えました。焙印だと時間が掛かって倒し切れない。でも、剣気が最大なので防御崩しで倒せると判断しました。さらに「ウチヤマ」さんがそれを読むと思って、裏の選択の背骨（近距離しゃがみ強斬り）を狙ったんですが……。

裏の裏を読んだ「JEO」の近距離しゃがみ強斬りは、むなしく空を切った。

ウチヤマ　残りわずかな体力のときは、無理に攻めずに小技でケズるということが多いので、ガードを選択しました。それに、三角飛びで逃げたところをジャンプ強斬りで落とされる印象が頭に残っていて、「絶対に三角飛びで逃げない」と決めてました。

JEO　ここで怒り爆発を使うべきでした。爆発したら、「ウチヤマ」さんも境地を使わざるを得ないだろうし。……このラウンドを取られたことで試合がほとんど決まってしまいましたね。実際にイスで仰け反ってますし。でも「ドンはんちょ」さんの「諦めたらそれで試合終了ですよ」って言葉が頭をよぎって、諦めずに次のラウンドへ挑めました。

第3ラウンド

土壇場の読み合いに競り勝った「ウチヤマ」が、境地のプレッシャーで有利になった第3ラウンド。

境地が発動できる体力になるのを待ち、じっくりと立ち回る「ウチヤマ」。これに対し、境地を恐れて攻めあぐねる「JEO」。互いに体力をケズり合い、境地を発動できる体力に近付いてきたとき、「JEO」に焙印を決めるチャンスが訪れた。境地を発動されることを覚悟して、死中に活を求めるべく「JEO」が焙印を決めた。

JEO　境地の発動できるギリギリまで体力を減らしてから行動したかったんですけど、チャンスがきたから焙印を決めちゃいました。

ウチヤマ　死月のスキに焙印を決めるのは難しいけど、「JEOよくやった」って感じです。まあ、これで境地を発動できる体力になったんですがね（笑）。

後転で間合いを離し、瞑想から境地の発動を試みようとする「ウチヤマ」。発動させまいと踏み込みで近付いた「JEO」だったが、間合いを詰め切れず万事休す。しゃがみCでガードを崩されて勝負あり。

ウチヤマ　焙印後は後転をすれば簡単に間合いを離せるんで、境地発動のいいポイントです。目の前まで近付かれたら焦りましたけど、発動して外道のダッシュの停止モーションが見えたときに「JEO君残念！」と思いました。

JEO　思いっきり近付いたつもりなんですけど、ダッシュの停止モーションが見えた瞬間に「あぁっ、もうダメだ」って……。ぶっちゃけ、闘劇DVDの映像は境地発動された瞬間までしか見ていないですよ（苦笑）。

試合時に行なわれた攻防のすべて

ウチヤマ	ROUND 3	JEO
後退～遠距離立ち中斬り		瞑想～しゃがみガード
しゃがみガード		踏み込み～立ちC
垂直ジャンプ～ジャンプ弱斬り＊		立ちガード
		遠距離立ち中斬り☆
瞑想～立ちガード		踏み込み～立ちC
遠距離立ち中斬り		しゃがみガード
遠距離立ち弱斬り☆～遠距離立ち中斬り☆		
円月～ジャンプ中斬り☆	相打ち	踏み込み～立ちC☆
瞑想～踏み込み		瞑想～踏み込み
踏み込み～踏み込み蹴り☆		
前方ジャンプ～翔月☆	相打ち	➡＋C☆
その場起き上がり		移動起き上がり
踏み込み～踏み込み蹴り		瞑想～しゃがみガード
		立ちC☆
[illegible]		しゃがみガード
円月～ジャンプ強斬り＊		立ちガード
踏み込み～しゃがみガード		しゃがみ弱斬り
しゃがみ弱斬り＊		前転
円月～ジャンプ強斬り☆		外道の焙印押し＊
退き込み～瞑想		しゃがみ弱斬り＊
後方ジャンプ		立ちC☆
		瞑想～⬅＋C＊
後方ジャンプ～三角跳び～円月～後ろ斜め上移動～死月＊		
瞑想～退き込み		踏み込み
後方ジャンプ～三角跳び～円月～後ろ斜め上移動～		瞑想
死月（空中ヒット）☆		後方ジャンプ
	反撃	着地～外道の焙印押し☆
移動起き上がり～瞑想～無の境地発動		踏み込み
踏み込み～垂直ジャンプ弱斬り☆		
		怒り爆発☆
踏み込み～踏み込み蹴り		しゃがみガード
しゃがみC☆～	連続技	立ちガード
立ち弱斬り～しゃがみ弱斬り～踏み込み～しゃがみ強斬り～円月～ジャンプ強斬り	K.O.	

同列にある行動は、ほぼ同時に取られたもの。
☆＝ヒットした技　★＝ヒットした技（相打ち）　◆＝つぶされた技　＊＝空振りした技

次へ向けて

ウチヤマ　大舞台にしては緊張せずに体力を見ながら動きを決めていたので、やり込んでいる人の動きができたとは思います。

まあ今サムライは休養中で、「ファイターズヒストリーダイナマイト」が気になっているところです。

JEO　負けてしまったけど、満足はしてます。ここまで来られたことで十分です。次は、まず格闘維新に出て優勝を狙います。チームもいいですしね。

対峙する二人にしか見えない、刹那の攻防――。一瞬の劇を、次回も期待してほしい。

激闘募集!!

「闘劇爆心地」では、どの試合を取り上げてほしいか、読者の皆さんのご意見を募集中。あの試合で、プレイヤーは何を感じ、どんなことを考えていたのか……。それを明らかにできるのはこのコーナーだけだ！

気になるタイトルと対戦カードを巻末のアンケートハガキの自由欄に書いて送ってくれ！　合わせて、そのプレイヤーに聞いてみたいこともぜひ書いてほしい。たくさんの応募をお待ちしている。

優勝候補を倒すための秘策

――準々決勝第3試合――

ウチヤマ（水邪） VS. 塩澤（緋雨閑丸）編

優勝候補筆頭の「塩澤」は、『GGX#RELOAD』でも優勝候補に数えられる要注目プレイヤー。「ウチヤマ」とは、手の内を知り尽くしているライバル同士だ。

「ウチヤマ」の意表を突く「塩澤」の開幕ダッシュ防御崩しから試合は始まった。近距離での小技が強力な閑丸に、「ウチヤマ」は動きを一点読みした大技で対抗する。じわじわと「塩澤」がリードを広げるが、要所で「ウチヤマ」の大技をくらってしまい、終盤では逆転されてしまう。

1ラウンド目を先取されてしまった「塩澤」だが、攻めの姿勢は崩さない。流れを呼び込むための選択は、開幕のしゃがみ強斬り。この大胆な行動が見事にヒットし、そのまま「塩澤」ペースで試合が進む。しかし、このいい流れで「塩澤」は気が緩んでしまったのか、1ラウンド目と同じ連係からしゃがみ強斬りを使ってしまう。虎視眈々とチャンスをうかがっていた「ウチヤマ」がこれを見逃すことは無かった。下段無敵になる立ち強斬りを合わせ、流れは逆転。その勢いで「ウチヤマ」が優勝候補を下した。

闘劇爆心地 番外編 激闘回顧録

闘いの中で、彼らは何を考えていたのか……？

――準々決勝第2試合――

どれみふぁでぐち（シャルロット） VS. ジョウ（徳川慶寅）編

最後の最強キャラの行方

最強キャラと名高い慶寅使いで、唯一壇上に上がったのは「ジョウ」。バーチャでも名の知れたプレイヤーで、今度はサムライで天下を狙う。立ちはだかるのは、関西最強のシャルロット使い「どれみふぁでぐち」（以下でぐち）という注目のカード。

第1ラウンドは、中盤までは「でぐち」のペース。中撫子への反撃にしゃがみC↓追い打ち2を立て続けに決め体力差を広げる。しかし読みの冴える「ジョウ」が「でぐち」のジャンプをしゃがみ中斬りで迎撃、さらに着地の暴れも読み切って逆転勝利を収める。

第2ラウンドは先ほどと似たような展開で、終盤に不意打ちからパワーグラデーションの連続技を決めた「でぐち」が取り返す。

最終ラウンドは、境地発動後に「ジョウ」が朝顔を暴発させてしまう。「でぐち」はわざと朝顔をくらって、リバーサルのパワーグラデーションで境地を強制解除する。そして空中戦で競り勝った「でぐち」は着地際に不意打ちを重ねる。さすがの「ジョウ」でもガードできず、最強キャラ慶寅はここでついえた。

勝者の背負うもの

『鉄拳4』優勝 たけやま編

――格闘ゲームを始めたのはいつごろからですか?

たけやま 小学生のときからですかね。そこのころはみんな『ストII』をやっていたけど、僕は『鉄拳』から始めました。ゲーセンには『鉄拳2』から通い始めましたね。

――どんなキャラを好んで使いますか?

たけやま 昔から対戦よりいろいろなキャラを研究するのが好きで、『鉄拳』ではクマやポールをよく使っていました。『鉄拳2』~『鉄拳TT』のころからは全キャラ使っていました。結局メインのキャラは決まらなかったけど、大会に参加するときは強キャラで出てましたね。

連続技の練習をしていると入力精度は勝手に上がってくるんで、後は強い人と対戦してたら、自然に強くなっていきました。

――対戦をやり始めたきっかけはありますか?

たけやま 『鉄拳TT』の中期くらいまでは、地元のゲーセン(+家庭用)だけでしか遊んでいませんでした。

そして『鉄拳TT』が煮詰まってきたころ、韓国のプレイヤーが来日してきて、彼らのプレイを見て衝撃を受けました。最初の5秒くらいの動きでギャラリーをどよめかせていたのには驚きました。

特に『チャン・イクス』がすごかった。コマンド入力がとてつもなく早く、ミスを全くしない。そして接近戦メインだった時代に、下がって闘うスタイルを完成させていましたから。対戦を真剣に始めたのは彼を見てからですね。

津田沼勢は『鉄拳』をプレイしに韓国へ遊びに行くことがあるくらい、韓国プレイヤーのファンになりました。

――闘劇で最も苦戦したことはなんでしょうか?

たけやま 結構対応型なんで、初見の相手に弱いことですかね。津田沼でもすぐに初見の相手に負けてしまいます(苦笑)。でも、予選を回り始めて初見の相手との闘い方ってのを覚えたおかげで、闘劇には万全の体制で臨めました。

――闘劇覇者になって変わったことはありましたか?

たけやま 名前が出るときに「闘劇覇者のたけやま」とか肩書きが付くだけですね(笑)。

――今後の目標は?

たけやま やっぱり『鉄拳5』でも対戦を強くなるというより、自分の足りない場所を補い、新しいものを探すことを頑張りたいです。自ずと強さも付いてくると思いますし。

――最後に一言

たけやま 『鉄拳4』では盛り上がりに欠けた部分があるので、『鉄拳5』でみんなで盛り上がっていきましょう!

たけやま 鉄拳を愛し、驚異のやり込みから頂点まで登り詰めたプレイヤー。やり込みから生まれた瞬時の判断力には定評がある。また、勝利しても常にクールだ。

撮影協力: アミューズメントエース津田沼

横浜駅に隣接しているパソピアード横浜は、夕方~夜にかけて特にプレイヤーが集まってくる。

対戦格闘ゲームを中心に力を入れている当店の中でも一押しは「VF4FT」!! 毎週木曜日には、地元の強者や遠征者による対戦会を実施、毎週土曜日にはランバトも開催しておりますので、ぜひとも足を運んでみてはいかがでしょうか。

ズラリと並んだ『VF4FT』は壮観だ。そのほかの格ゲーも盛り上がっているので、安心して遊べるぞ。

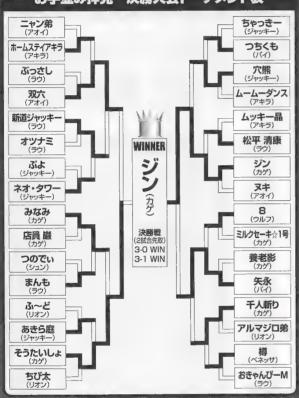
“朱雀”が魅せた!!
お手並み拝見4・決勝大会

恒例となった、オフィシャルのプチ全国大会「お手並み拝見」も四回目。過去に“豪傑”や“闘魂”を生み出した同大会、今回はどんな感じだったのか!?

バチャっ子 INFINITY FINAL TUNED

バチャっ子 インフィニティ ファイナルチューンド

Original Game ©SEGA 2004

お手並み拝見　決勝大会トーナメント表

左ブロック	右ブロック
ニャン弟(アオイ)	ちゃっきー(ジャッキー)
ホームステイアキラ(アキラ)	つちくも(パイ)
ぶっさし(ラウ)	穴熊(ジャッキー)
双六(アオイ)	ムームーダンス(アキラ)
新道ジャッキー(ラウ)	ムッキー晶(アキラ)
オツナミ(ラウ)	松平 清康(ラウ)
ぷよ(ジャッキー)	ジン(カゲ)
ネオ・タワー(ジャッキー)	ヌキ(アオイ)
みなみ(カゲ)	8(ウルフ)
店員 巌(カゲ)	ミルクセーキ☆1号(カゲ)
つのでぃ(シュン)	養老影(カゲ)
まんも(ラウ)	矢永(パイ)
ふ〜ど(リオン)	千人斬り(カゲ)
あきら庭(ジャッキー)	アルマジロ弟(リオン)
そうたいしょ(カゲ)	樽(ベネッサ)
ちび太(リオン)	おきゃんぴーM(ラウ)

WINNER
ジン(カゲ)
決勝戦(2試合先取)
3-0 WIN
3-1 WIN

お手並み拝見4 決勝大会リポート

Text・八郎

10月11日(月)に大鳥居のセガ本社にて行なわれた、お手並み拝見4の決勝大会。まずは当日枠をめぐって、百名以上が参加の当日予選から始まった。「不動(カゲ)」「いのっち(アキラ)」の欠席により当日枠が三つに増加したが、“格闘王”「ヒデオ(ウルフ)」に“老師”「板橋ザンギエフ(シュン)」、「ホームステイアキラ(アキラ)」に「へるる(レイ)」など、豪華なメンツが予選に登場。結局、予選優勝の「おきゃんぴーM(ラウ ※調布K・Kサラ)」、「ホームステイアキラ(アキラ)」、そして「ムッキー晶(アキラ)」の3名が当日枠を勝ち取った。

本戦では、だれもが2回戦で死闘を繰り広げると予想した、ノリに乗っている若きリオン使い(リアル帝王)「ふ〜ど」と、神「ちび太(リオン)」が、そろってまさかの緒戦敗退。「ホームステイアキラ」や「つちくも(パイ)」が2回戦で姿を消すなど、波乱&バーチャ業界のスキルの底上げ化を感じさせる幕開けとなった。

ベスト4には「ホームステイアキラ」を破ったアオイ使いの「双六」、神殺しを達成した“格闘新世紀II”、過去のお手並み決勝にも出場の「そうたいしょ(カゲ)」、1回戦で「養老影(カゲ)」を封殺した本誌でもおなじみ「矢永(パイ)」、そして闘劇覇者、朱雀「ジン(カゲ)」が勝ち上がってきた。

注目の決勝戦は、「そうたいしょ」と「ジン」のカゲ同キャラ戦。前回同様に決勝のみ2試合先取制で行なわれる。そして、この大舞台で「ジン」がまたも覚醒！ 第1試合をエクセレント×2を含む3タテで圧勝すると、第2試合もその勢いを維持したまま[illegible]で勝利。朱雀でのフィニッシュにこそ失敗したものの(笑)、ついにオフィシャル大会の頂点に立った。

優勝した「ジン」には、特別称号“拳王”が与えられた。

優勝の「ジン」(写真左)と、「そうたいしょ」(写真右)。初の同キャラ決勝となった。

優勝者「ジン」ミニインタビュー

特別称号“拳王”!

――おめでとうございます。まずは優勝した感想など

ジン　単純に勝ててよかったですね。今までの大会は、変な言い方だけど出場した時点で満足というか、まぁ後は勝てれば勝てたでいいな、ぐらいに思っていたんです。けど、今回は割と勝つ気でいたんで。

――キツかった相手は？

ジン　最初の「ヌキ(アオイ)」戦ですね。結構野試合でボコられたりもしてたんで、負けられねーな、と。ほかのカゲ使いや「甲府の[illegible]」にヌキ対策を聞いたり。「ヌキ」は結構カゲをカモっているんですが、弱いと思われたくなかったんで、対策はしっかり立てておきました。

――決勝2試合目の朱雀ラッシュは狙っていましたか？

ジン　いや、あそこはもう負けると思ったんで、捨てゲー気味に……その後で、当たったら勝ってたよ……って(笑)。

――なるほど(笑)。では今後は“拳王”で頑張ってください

ジン　サブカードですが(笑)。

EVENT リオンオフ会リポート&アオイオフ会告知
リオン使い30人が大集合！ 勝ったのは…!?

10月9日(土)、あいにくの天気の中、全国のリオン使いが横浜パソピアードに大集合！ リオン最強決定戦(シングル)では「ちび太」が一回戦で消えるという波乱の中、「ふ〜ど」が見事優勝！ ランダムでチームを組む3on3では、地元「らり太」率いるチームが勝利！ また、同店では11月7日(日)に「ヌキ・甲府主催アオイオフ会」も開催される。13時開始で参加費は一人600円。こちらもシングル戦とランダム3on3がメインイベントとなる。エントリーは開始前に現地で済ませるか、以下のちび太オフィシャルサイトまで。

ニュージェネレーション「ふ〜ど」が堂々の優勝！

ランダム3オン3は「らり太」(右端)チームが勝利。

EVENT INFO
ちび太オフィシャルサイト
http://www.chibita-lion.com/
パソピアード横浜・イベントHP
http://pasopiard.natsu.gs/

はみ出し“拳王”インタビュー：「ヌキ以降は割とスンナリ行けた？」 ジン「3回戦の穴熊は結構キツかったですね」「確かに、穴熊戦以外は全部3-0か3-1だ！」 ジン「まぁホント今回は、とにかくヌキを倒すことに全力を尽くそうと思っていたんで、2本取られてもそれほどマズいとは感じなかったんですが」「さすが“朱雀”、ひよらない(笑)」

熱い大会をリポート！

LONG RUN GAMES' BOOSTER

闘劇へ向けて盛り上がれ！

闘劇2005の種目に決まり、まだまだ熱が冷めることを知らない「GGXX#RELOAD」。今回は、第一回闘劇優勝メンバーの一人「kaqn」が企画した大会をリポート。近隣の強豪が多数集まり、ハイレベルな試合が繰り広げられたぞ！

Text協力：kaqn

千葉の強豪が集結

去る10月2日、千葉・ゲームチャリオット五井店にて、第一回闘劇覇者のメンバー「kaqn」が企画した大会「プレGGR」が行なわれた。

これは、10月9日から同店舗で行なわれるランキングバトルに先駆けて開催された大会で、近隣の強豪たちはもちろんのこと、闘劇2004優勝メンバーの「マツ」&「ゆきのせ」や「ネモ」、「コイチ」、「KYO」など名だたるプレイヤーが集結。ランバトの前哨戦にふさわしい、激しいバトルが繰り広げられた。

決戦の地は、千葉・チャリオット五井。新たなる「ギルティ」の聖地になるのだろうか？　これから要注目だ。

上位入賞の「麦」、「ネモ」、「ドリル」。安定した強さを見せた「ネモ」が際立っていた。

上位キャラばかりではなく、やり込んだ職人系キャラの活躍も多く見られた。

激闘の行方

三つに分けられたトーナメントの中で最も注目された試合は、「ネモ」と「コイチ」の優勝候補同士による一回戦。

これがギャラリーの想像以上の好試合になり（右下カコミ参照）、激闘の幕開けにふさわしい一戦となった。接戦を制して勢い付いた「ネモ」は、一気に決勝リーグまで登り詰める。そして、Aブロックでは、「MK」とのジョニー同キャラ戦を制した「ドリル」が勝利。Bブロックでは「麦」が「てん」、「KYO」のダブル強豪イノを下し、さらには闘劇覇者「マツ」までもスレイヤーの高い攻撃力を前面に押し出したスタイルで圧倒し、決勝リーグまで勝ち上がった。

決勝リーグでは「ドリル」が善戦するものの連敗し、決着は「麦」対「ネモ」の最終戦に持ち込まれた。1ラウンド目は接戦になったが、「ネモ」が一瞬のスキを突いたダッシュ通常投げで先取する。

2ラウンド目も常にペースを握り続けた「ネモ」が「麦」の血を吸う宇宙を読み切って、ジャンプ中⬇+KでK.O.。スレイヤーを完全に押さえ込んで優勝を勝ち取った。

聖人kaqnの大会総評

初めましての人から見慣れた人まで、遠くは茨城から駆け付けてくれたプレイヤーも居て、大盛況で終了致しました。

大会を制したのは、闘劇2004準優勝で元チームメイトの「ネモ」。さすがの一言。2位の「麦」は「ネモ」を追い込むも一歩及ばず。でも強かった！　3位の「ドリル」は期待のニューフェイス。鋭い読みと、独特の立ち回りが光った。コンボが安定すれば今後に期待できそうです。

煮詰まってきたゲームですが、まだまだ盛り上がります。きたれ五井チャリ！

相手を近寄らせない完璧な対応を見せた「ネモ」が、決勝リーグであっさりと連勝して優勝を決めた。

大会名勝負　ネモ（ファウスト） VS. コイチ（ミリア）

1ラウンド目は「コイチ」、2ラウンド目は「ネモ」が互いの持ち味を発揮して取り合い、迎えた最終ラウンド。ガトリングからのレレレの突きをダッシュで潜り連続技を決めた「コイチ」が「ネモ」をK.O.寸前まで追い詰める。しかしここで痛恨の連続技ミスをし、後一歩のところで倒し切れない。このスキを見逃さなかった「ネモ」は、刺激的絶命拳を発動。これが「コイチ」の前転のスキをとらえ、接戦を「ネモ」が制した。

刺激的絶命拳で死神を引いた闘劇「ネモ」（写真奥）が小さくガッツポーズ

「コイチ」の願いは通じず、起死回生のメスがミリアを貫いた

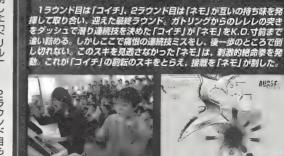
最新の大会結果は？

今回は最新の対戦事情をリポートするため、筆者が主催した大会をリポート！　さらには、まだ戦法が煮詰まり切っていないグリードの攻略をお届け。さらなるレベルアップを目指そう！

Text：モミアゲ＠もみいず

現在のランブル事情

対戦ゲームとしての完成度が高く、このゲーム性にどっぷりハマっている固定プレイヤーがいまだに「ランブル」。

今回は現役のトッププレイヤーが集まるということから、中野の「TRF」で行なわれた大会の取材を敢行した。

参加キャラは、ヒカリを除いた全キャラが満遍なくそろっていた。最近の大会ではかなり高い成績の残しているキャラだけに、今回の不参加は残念なところだ。

最近では大会の成績などから、ゼンやヒカリの評価が高くなってきている。

TRF決勝トーナメント

大会の結果は？

予選で注目されていたのは、現状で頭一つ抜けて最強キャラといわれているカヤを使いこなす「オチャ」と、爆発力の高さで不動の強キャラ扱いのタイフォンを稼動初期から使っている「るぱそ」。

両者とも順調にコマを進め、ブロック決勝でぶつかった。し烈を極めた激戦になると思いきや、本命のカヤがタイフォンを立ち回りで圧倒、楽々と2-0で決勝トーナメントにコマを進めた。

決勝トーナメントにはボイド使いの「おにいちゃん」、ガーネット使いの「sigi@チバグリーン」&「Z-X」と、「オチャ」が勝ち進んだ。

準決勝で「sigi@チバグリーン」を破り、一気に優勝するかと思われた「オチャ」だったが、何と決勝戦で「Z-X」に瞬殺されてしまう。実況する間も無く「Z-X」が2-0で優勝を決めてしまった。

大会結果を見ると、ほとんどの試合が2-0。防御側に強力なシステムがあるにもかかわらず、ベースを握られると切り返すことが困難なゲーム性が顕著に出た大会だった。

優勝した「Z-X」(中央)、2位の「オチャ」(左)、3位の「sigi@チバグリーン」(右)

TRFとは？

TRFとは10月8日にオープンした「東京ランキングファイターズ」というゲームセンターの略称。「ランブル」はもちろんのこと、「GGXX#RELOAD」や「KOF」などの2D対戦格闘ゲームに力を入れている（ちなみに筆者が店長）。

●TRFスタッフより

開店日に台風が直撃するなかなか面白いスタートでしたが、それでも来てくれた方々に大感謝！　これからイベントを積極的に行なっていくので、よろしくお願い致します。

大会テクニック

ガーネットのしゃがみ弱Ⓟは一部のジャンプ攻撃に対するリターンの高い対空技に使えるほか、A.ダッジアタックの迎撃にも向いている。

ほとんどのキャラのA.ダッジアタックに対して相打ち以上が取れ、ヒット時にリカバリーを取らない相手には起き攻め or 強バイティングジェストからの連続技を狙える。クイックリカバリーを取られても状況はいいので、相手のディフェンスゲージを確認して使い分けられると強力だ。

「sigi@チバグリーン」のガーネットは、右記のテクニックを活用して勝ち抜いていた。

対戦攻略 Greed グリード

性能のいい技は持っているが、機動力の低さからイマイチ強さを発揮できないグリード。弱点克服と苦手なキャラの対策を覚えて、さらなるパワーアップを図ろう。

弱点を克服？

徐々に立ち回りが確立してきたグリード。当初はジャンプの軌道と攻撃の判定の弱さから、跳び込みが使えないキャラと思われていたが、ジャンプ弱Ⓚの驚異的なめくり性能を利用して、遠距離から大ジャンプで跳び込みを仕掛けるのが有効だと判明。ただし、遠距離からの跳び込みは警戒されやすいので注意しよう。

対空性能も悪いとされていたが、攻撃判定の持続が長いジャンプ攻撃に対しては、⬅・➡+弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟと入力する「ゲイボルグ仕込み立ち弱Ⓟ」が使える。ゲイボルグが成功したときのリターンは起き攻めだけだが、有効な対空になる。攻撃判定の持続が短い攻撃を低めに出してくる相手には、昇りジャンプ攻撃や早めのしゃがみ強Ⓟで迎撃していこう。

弱点といわれていた部分が、徐々に補われてきた。このまま上位を狙えるか？

対カヤ戦考察

判定の強いジャンプ強Ⓚ、めくりを落とせるジャンプ弱Ⓟ、けん制の立ち弱Ⓚ、グリードの立ち弱Ⓟをすかすしゃがみ弱Ⓟを持っているカヤはグリードの天敵だ。

カヤに対しては、立ち回りではA.ダッジを軸に接近しよう。遠距離立ち強Ⓟやタスラムも有効だが、当て身や跳び込みなどをくらう恐れがあるので使用は控えたい。

接近に成功したらダッシュしゃがみ弱Ⓚ→弱Ⓟを主体に攻め、しゃがみ弱Ⓚでの暴れを遠距離立ち強Ⓚでつぶしていきたい。また、近距離からのジャンプ弱Ⓚでのめくりは対応されづらいので、しゃがみ強Ⓟジャンプキャンセルから攻め立てるのもアリ。

一度接近に成功したら、そのまま倒してしまうくらいの勢いで攻めまくろう。

立ち弱Ⓚにゲイボルグを合わせることができればかなり楽になるが、難度は高い。

JUNK NEWS

ジャンク新聞

No.56
OCTOBER 30, 2004
Text：MVP

ゲーセン占い

体重が65kg以下の人は、シューティングゲーム運が好調です。初めての挑戦でも結果が出るのでチャレンジあるのみ！　体重が少々気になる人は、まったりとカードゲームをするといい結果が出そう。ただし、飲み物は控えめにしましょう。

combo BBS 連続技掲示板

対戦格ゲーの新作が多く予定されているので、連続技の研究&作成がかなり盛り上がりそう。今から楽しみです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ2002：大門
●◆+C（空中カウンターヒット）（→クイックMAX発動→超受け身）→◆+C→根っこ返し→風林火山

◆+Cを空中ヒットさせつつ必殺技でキャンセルすると、ダウン中や受け身中に地雷震が当たるようになる現象を応用しました。威力が高いので、狙う価値はあると思います。
（静岡県　奥秋 杏菜さん）

㋵：クイックMAX発動を使った、比較的実戦的な連続技。新作の『NEOWAVE』では◆+Cが普通にキャンセルできるため、MAX2モードを選択していれば常に狙っていけます。試すしか！

ザ・キング・オブ・ファイターズ2003：アッシュ&ジョー
●（画面端近く、アッシュスタート）：強テルミドール→交代攻撃（ジョーに交代）→史上最強の爆裂ストレート

パワーゲージ4本使用。画面端との距離を調節し、密着状態からテルミドールを出すと、吹っ飛んだ相手が画面端でテルミドールに乗っかるような形になります。ここで交代攻撃を決めると出現攻撃まで連続ヒット、攻撃発生の遅い史上最強の爆裂ストレートを追撃として決められます。
（栃木県 宗慈さん）

㋵：空中の相手に交代攻撃と出現攻撃の両方を当てる、非常に珍しい連続技。テルミドールのヒット中に出現攻撃を当て、相手の吹っ飛びを抑えるのがポイント。実戦ではまず見られませんが、良くできた連続技だと思います。

CAPCOM VS. SNK 2：ユン（Aグルーヴ）
●（対ロレント）ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ×2→強絶招歩法→（オリコン発動→）前方転身→しゃがみ強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→弱鉄山靠→強虎撲子→強絶招歩法→しゃがみ中Ⓟ→強絶招歩法→前方転身→【立ち中Ⓟ→立ち強Ⓟ】→弱鉄山靠→中鉄山靠→立ち中Ⓚ→ハイジャンプ【弱Ⓟ→➡+強Ⓟ】（相手気絶）→ジャンプ強Ⓟ→しゃがみ中Ⓟ×2→強絶招歩法

ユンの気絶連続技です。オリコンのタイマーが切れる直前に中鉄山靠を出し、切れた後にヒットさせて気絶値を稼いでいるのがポイントです。
（兵庫県　雨草悠夜＿媚翠さん）

㋵：ダン&ロレントに対しては、ダウン状態にオリコン中の投げが決まる現象を応用した連続技ですが、ポイントはその見栄え。製作者いわく「総移動距離2ステージ強」という、驚異の往復連続技です。

真・JUNK部屋!!

毎度おなじみのたわいもないお話をする（？）このコーナー。今回は意外な見た目の真実を追究します。お題は『GGXX』よりポチョムキンです。

ポチョムキンには立ちKや➡+P、➡+Kといった、少しおちゃめな見た目の技がありますが、皆さんは➡+Pを見たときに「カンチョー」だと思いませんでしたか？　肘を90度に曲げ、合わせた両手で下から突き上げるそのさまは、まさにカンチョーそのもの。

しかし、モーションをじっくり見てみると……両手をパチンとたたき合わせている!?　実はこの技、周囲を飛んでいるうっとうしい虫を、パチンとたたきつぶすイメージで作られているそうです！　実際に動いているのを見るだけでは分かりにくいですが、止め絵で見ると確かに両手を合わせる前のグラフィックが見られます。

この技を見てカンチョーだと認識するのは、人として仕方が無いことだと思う。

基板の裏側 Reverse side of PCB

109 おなじみの停止
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

使用キャラはマリー、ストライカーはマチュア&バイスを選択。相手を左側の画面端に置いてクラブクラッチを決めた後、ストライカーを呼び出して追撃でM・スプラッシュローズを決めます。成功するとM・スプラッシュローズが途中で中断してしまい、相手がのけぞったままの状態で止まります。
（山口県　FujikaWaさん）

㋵：探せば無限に出てくる印象さえ受ける、相手を硬直させるこの現象。相手に攻撃を加えれば元に戻るので、強烈な連続技を決めてあげましょう。

110 今年の受難な人は……
ザ・キング・オブ・ファイターズネオウェイブ

マリーを使って画面端でギースにM・スプラッシュローズを決めると、その後M・ダイナマイトスウィングで拾えます。
（全国多数の皆様）

㋵：『2001』はアンヘルで、『2002』はメイ・リー。本来やられ判定が無いはずの状態に追撃できてしまう現象が、『ネオウエイブ』ではギースにありました。AW-NETで購入すれば使えるようになったので、いろいろと発見できそうで楽しみ。

ザ・勘違い'04

聞き間違いや誤認により、人生はいろいろ変わるもの。今回のザ・勘違いは、愛知県のKILLYさんからの投稿を紹介。彼は『鉄拳』シリーズの一八を「いちはち」だと本気で思い込み、恥をかいたそう。ご愁傷さまです。ちなみに『サムライスピリッツ零』の中ボスの子分は、一八と書いて「いっぱち」と読みます。日本語って読みがいくつもあって、ホント難しいと思いませんか？

㋵&オヤジの編集後記

爺：うす。いきなりだけど、『Quest of D』はどう？
㋵：結構やってるよ。1プレイがそこそこ長いから、あんまりお金が掛からなくて安心したよ。
爺：この秋はカプコンの新作格ゲーもあるから、ゲーセンがいい感じだね。
㋵：遊べるゲームが一気に増えて困っちゃうね。
爺：ところで、前にやってたXboxの某アクションゲームはどうなの？
㋵：世界大会決勝は結局3位だった……。1位になる予定だったんだけど。
爺：じゃあ、賞品もしょぼ～んって感じ？
㋵：聞かないで！

情報求ム！
●連続技掲示板：ヒネリの効いた魅惑の連続技を募集。●真・JUNK部屋!!：微妙だけど捨てがたい小ネタを募集。●ザ・勘違い：ボイスの聞き違いや技名の思い違いなど、笑える勘違いを募集。
●コレ標準語？：当たり前と思ってたけど、実は一般的じゃない？　そんな用語を募集。●基板の裏側：通常は起こらない「？」な現象を募集。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう!

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第58回

Text: 三重県の山本さん　Illustrated by ムドウ

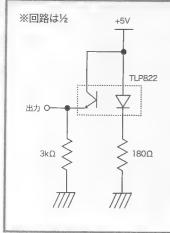
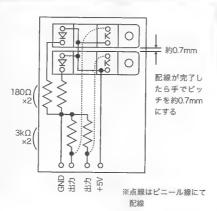
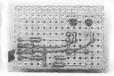
汎用パドルを作ろう②（全3回）

前回に引き続き、汎用に使えるパドルを製作していく。最近はパドル対応のゲームは入手できても、肝心のパドルが入手困難な状況になってきているからだ。なお、ここで一つ断りを入れさせていただきたい。今回の連載で製作するパドルは、強度上の問題からゲームセンターでの使用には向かない。パーツの入手性と製作のしやすさを第一に考えた結果、メカ部分には模型用のギヤボックスを使用したためだ。ガッツのある人は、今回の記事を参考に、ラジコン用のギヤを流用するなどでグレードアップしていただければ幸いだ。

汎用パドルを作ろう!

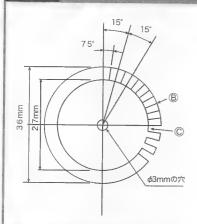
1 汎用パドル製作編

まずはセンサ基板の製作を行なおう。配線がラクにできる回路を考えた結果、このような仕様になった。

加工その① センサ基板の製作

センサ基板部品表

品種	品名	数量
フォトインタラプタ	TLP822	2
抵抗	180 Ω	2
抵抗	3k Ω	2
etc.	ユニバーサル基板	1
etc.	配線材	適量

加工その② スリット板の製作

加工手順

Ⓐ 薄いプラスチック板（タミヤ製プラ板など）を36mmの円形にハサミで切り取る

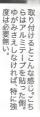
Ⓑ 外周にハサミにて切り込みを入れる全48本（図面参照）

Ⓒ カッターナイフにて歯車状に仕上げる

Ⓓ アルミテープを貼り、カッターナイフで上からなぞり、完成

プラスチック板からカッターで切り出して作る。サークルカッターなどがあると奇麗な円形に切り出せる。4等分、2等分、2等分、3等分といった感じで。

取り付けるとこんな感じ。こちらはアルミテープを貼った側。ゆがみさえしなければ、特に強度は必要無い。

お便り募集中……当コーナーでは、ネタや感想を募集中です。また、ご協力いただける基板屋さんなども募集しております。すべてのお便りはこちらまで。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「アーケーダー・ネオ」係まで。E-mail:arcader@arcadiamagazine.com

加工その③ パドルメカの製作

①取り付け板の加工

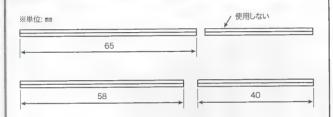
※単位: mm

5 / 30 / 6 / 30 / 93 / 18 / 29 / 67

センサ基板取り付け穴
現物合わせにて穴開け

※穴はすべて3.3mm

まず、組み立てのベースとなる取り付け板を加工しよう。作例では厚さ2mmのアクリル板を使用したが、適当な木の板などでもOKだ。

②シャフトの加工

ギヤボックスセットに入っている「シャフト(長)」を図のサイズに切断する。短いシャフトは使用しない。

③ギヤボックスの組立

ギヤの組み合わせは図のようになる。なお、図中のパーツ名はギヤボックスセットと取説に記されている名称だ。

ボス
G3
不要部品と記されているギヤ
ブッシュ
M1
不要部品と記されているギヤ
G3
ボス
M1

※この図面は分かりやすいように裏側から見た図になっている。
※図には記されていないが、フレームのシャフトが通る穴にはハトメにて補強をするようになっている。この部分にはゴム系接着剤(G17など)を塗布した上でハトメを取り付けるといいぞ。
※ギヤボックスが組み上がったら、取り付け板に取り付けよう。

使用するギヤボックスについて

流用できる市販品を探した結果、タミヤの「楽しい工作シリーズNo.93: 3速クランクギヤーボックスセット」を2セット使用することにした。

④スリット板の取り付け

スリット板の取り付けには、ギヤボックスセットの中に入っている「クランクアーム」を加工して使用することにした。

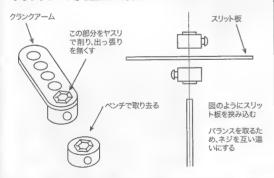
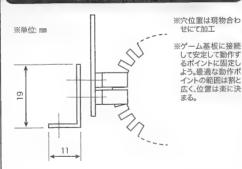
スリット板

図のようにスリット板を挟み込む

バランスを取るため、ネジを互い違いにする

⑤センサ基板の取り付け

※穴位置は現物合わせにて加工

※ゲーム基板に接続して安定して動作するポイントに固定しよう。最適な動作ポイントの範囲は割と広く、位置は楽に決まる。

作例では、適当な金属板をL字形に加工して、フォトインタラプタの穴を利用して取り付けた。

⑥ノブの取り付け

ノブにはラジオ用のツマミを使用した。ラジオ用のツマミの穴は直径6mmの軸用なので、そのままでは取り付けられない。そこで、ギヤボックスの軸にビニルテープを巻いて、ちょうどいい太さまで太くして取り付けた。

完成! ちょっと頼りない外観だが、十分実用に供する。

完成!! 使用感は?

ノブの動きは軽く、気にしていたギヤ比も全く問題無く動作した。

作例ではパネルに取り付けることを考えて、ノブの面にアルミアングルを取り付けてみたが、パネル取り付けよりも手に持ってプレイする方がいいようだ。また、今回製作したセンサ基板とスリット板は、メーカー製パドルの修理用にも使えるぞ。

パドルメカ部品表

品名	数量
タミヤ 楽しい工作シリーズ No.93 3速クランクギヤーボックスセット	2
スリット板用プラスチック板 厚さ 0.2～0.5mm	適量
キッチン用アルミテープ	適量
ラジオ用ツマミ 直径 34mm	1
ビニルテープ、ネジ&ナット（M3） センサ取り付け用金具等	適量

ゲー事典 次号ももう少しパドル関連のネタを引きずる予定だ。今後レバー版『アルティミットエコロジー』を無理矢理ローリングスイッチでプレイする回路の製作なども予定しているので、ご愛顧のほどを。

HARDWARE MUSEUM

～想い出のゲーム基板たち～

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量に上ります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1984年／昭和59年

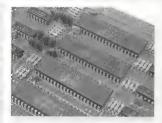
テーカン

ボンジャック

開発元	テーカン	ジャンル	アクション
発売元	テーカン	操作系	8方向レバー+1ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80×2
サウンド構成	AY-8910
表示色数	128
スペック	+5V/+12V電源

ドットイートの征服感と軽妙な操作性の融合

Text: 袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

AY-8910を三つ搭載。JASRAC登録アーチストの楽曲を軽やかに奏でる。

CPUはおなじみZ80。メインとサブで二つ搭載。サブはサウンドをコントロール。

カラーパレットが焼き込まれたヒューズROMが三つ。

DETAILS

プログラムROM
サウンドROM
サウンドRAM
サウンドRAM
DIPスイッチ
カラーパレットヒューズROM
PSG音源（AY-8910）
サウンド制御用CPU（Z80）
テーカン仕様36PINエッジコネクタ
アンプ回路

用語解説

テーカン基板のキー配列：テーカンの基板の特徴としては、RGBコネクタが別に出ているという点が挙げられます。この基板はメインコネクタから一番遠い、対角の位置にあります。位置はともかく、テーカンの36ピンのエッジコネクタ規格は電源や音のラインはほとんど共通なのですが、スタートや上下のキーアサインがゲームによって微妙に異なっています。コナミの様にややこしい配列でも構わないから、なんでキー配列を統一してくれなかったのかなあ？　と今でも思います。

HARDWARE CHECK

A4をちょっと横に広げたくらいの大きさの2枚基板です。Z80はサウンドとプログラムでそれぞれ一つずつ使っており、EP-ROMも32Kや64Kという今見ればとても低容量のものです。カスタムチップもヒューズROMくらいで、特に変わったICは搭載されておりません。このヒューズROMにはRGBカラーパレットデータが焼き込まれていると思われます。

プログラムROM。EP-ROMの容量は64Kbitなど。

基板の発色の良さも相まって、際立ったグラフィックとなっていた。

君は知っているか？

画面内にある24個の爆弾を、固定画面内を飛び回って拾っていくのが目的です。このゲーム、とにかく操作性が秀逸。高く飛びたければレバーを上に入れてジャンプ。止まりたかったらボタンをホールド。連射で空中浮遊もできます。テクを駆使し、敵を交わしながら飛び回っていると、気分が高揚してきます。

画面内の爆弾の一つに火がついています。慌てなくても、この爆弾は爆発することはありません。一つ取ると隣り、また取ると別のブロックに火がつきます。この火がついた爆弾を取った個数次第でボーナス得点が決まります。

このゲームのもう一つの売りがグラフィックです。当時はこのCGに目を見張ったものなんですよ。モチーフは世界遺産が主で、当時のCG屋さんが128色という色数で頑張ったのがしのばれます。

BGMは飯島 真理の『スプーンおばさん』タイトル曲をはじめ、耳覚えがある曲。インストにはJASRACの許諾番号が確認できます。

ここらへんの演出で、操作性から来る軽快感をさらに増してくれています。

ゲー事典 同じような操作システムを採用し、アクションゲームの要素を拡大したのがUPLの『サイキック5』ですね。こちらもファンは多いようです。

ゲームセンターイベントリスト

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告なく変更される場合がありますので、ご了承ください。

闘劇と新作が動き始めた!

いよいよ発表された闘劇2005のタイトルと、ついに稼動開始となったカプコン期待の新作「CAPCOM FIGHTING Jam」。今月は待ってましたといわんばかりに繰り広げられる大会の数々を紹介! ほかにも今年で10周年を迎える「KOF」シリーズのランダム大会に加え、まだまだ根強い人気で闘劇種目入りも果たした「GUILTYGEAR XX #RELOAD」の地域対抗戦を紹介! 寒さも吹き飛ぶ熱いイベントばかりだ!

誰よりも早く! 強くなれ!

カプコンが放つ待望の新作大会、目白押し!

ついに発売となった『CAPCOM FIGHTING Jam』の各地での大会をピックアップ! 腕を試しに行くもよし、強いヤツを見に行くもよし! 闘劇目指して今からやり込め!

[大会開催店舗一覧]

開催日	時間	開催店舗	住所	電話番号
11月3日(水)	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	20時	アミュースラントカティス(富山県)	高岡市下関6-1	0766-24-3555
	17時	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月6日(土)	18時	チャレンジャー関大前店(大阪府)	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
	18時	[illegible]	[illegible]	[illegible]
	18時	MAHODO (福岡県)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	093-695-0632
11月7日(日)	15時	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月9日(火)	20時	タウンスポット 高槻店(大阪府)	高槻市西冠3-1-3	0726-75-8530
11月13日(土)	15時	ゲームチャリオット五井店(千葉県)	千葉県市原市五井中央西2-1-2	0436-23-5533
	19時	キャロル 瑞江店(東京都)	江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7609
	20時	[illegible]	[illegible]	075-712-4367
	18時	三宮サンクス(兵庫県)	神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404~407	078-271-0335
11月14日(日)	12時	[illegible]	[illegible]	0258-33-1516
11月20日(土)	18時	チャレンジャー関大前店(大阪府)	吹田市千里山東1-14-2	06-6389-8072
	15時	天神GIGO(福岡県)	福岡県福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-2F	092-734-5971
11月21日(日)	13時	ネオアミューズメントスペースa-cho (京都府)	京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル2F	075-251-2323
11月23日(火)	17時	[illegible]	[illegible]	046-257-2413
	20時	アミューズランドガディス(富山県)	高岡市下関6-1	0766-24-3555
11月27日(土)	19時	キャロル 瑞江店(東京都)	江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F	03-3677-7609
	17時	チャレンジャーアババ天神橋店(大阪府)	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F	06-6357-6677
11月28日(日)	16時	[illegible]	[illegible]	[illegible]
毎週木、日曜	21時	ゲームセンター GLAD (新潟)	長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737
毎週金曜	20時	アミューズメント アスプレス(富山)	富山市大島1-24	0258-36-7737

※詳細は各店舗にお問い合わせください。

埼玉県

★ゲームセンターリンリン
熊谷市拾六間725-1 ☎048-533-3054
11/13 19:00 バカバカSP 大会
11/20 19:00 バカバカ2 大会
毎週土曜 20:00 GGXX #RELOAD 大会
※当日受付のみ、参加費は全て無料

★セガワールド飯能
飯能市岩沢189-1 ☎0429-72-6989
http://www.sega-am.jp/
11/21 14:00 月イチ GGXX #RELOAD 大会
◆フリープレイあり、参加費100円、エントリーは11/19まで
※ 大会の詳細は店舗まで

千葉県

★メッセ102四街道店
四街道市四街道1-2-1 チェリープラザビル1F ☎043-424-6070
11/5 19:00 GGXX #RELOAD ランダム2on2
◆参加費無料
11/6 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
◆参加費無料
11/12 19:00 SFⅢ 3rd 大会
◆参加費無料
11/13 17:00 KOF 2002 ランダムキャラクター大会
◆参加費100円
11/19 19:00 GGXX #RELOAD 大会
◆参加費100円
11/20 17:00 ストⅢ 3rd トーナメント
◆SA変更可
11/28 16:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
11/28 終日 DDR 定額フリーイベント「春さん、出番です!」
◆定額でDDRのフリーイベントに参加できます

群馬県

★セイタイトー新前橋店
前橋市小相木町558 ☎027-255-6831
11/14 19:00 第4回 VF4 FT 大会
◆参加費無料、キャラ変更不可
11/27 19:00 大会前夜祭 VF4 FT フリープレイ
◆参加費500円、先着20人まで、初段以上のカード使用
11/28 19:00 第5回 VF4 FT 大会
◆参加費無料、キャラ変更不可

★エクシブワールドbyセガ
藤岡市上大塚313 ☎0274-22-8110
11/6 21:00 VF4 FT CB争奪戦エリア大会・前夜祭
11/23 21:00 VF4 FT エクシブ「ポイントバトル」大会
※すべてカード使用、シングル戦、他セガ公式戦と同じ

★セガワールド伊勢崎
伊勢崎市大正寺町115-1 ☎0270-32-9775
http://www.sega-am.jp/
11/21 15:00 Zガンダム DX ザ・デュエルバトル
◆二人一組(一人可)コスト600未満重力ステージのみ

茨城県

★桜の牧アミューズパーク
水戸市小吹町2062-3 ☎029-244-9900
http://ec.uuhp.com/~smaki/
11/6 20:00 ビートマニア ⅡDX RED 大会
◆課題曲は前日店内およびHPにて発表
11/13 22:00 第5回 VF4 FT 大会
11/20 20:00 ついに発売!? 鉄拳5 大会
◆鉄拳5が発売されていない場合は鉄拳4
11/27 22:00 第6回 VF4 FT 大会
毎週金曜 21:00 ALL-KOF ランキングバトル
◆KOF全作品の中から当日選択
※すべて参加費無料、詳細は店舗またはHP参照

★スキッパーズ日立店
日立市幸町1-11-1 YBビル1F ☎0294-21-0512
11/6 14:00 GGXX #RELOAD トーナメント
11/7 15:00 SCN ソウルキャリバーⅡ トーナメント
11/13 15:00 GGXX #RELOAD 3on3 店舗対抗予選
◆1位、2位のチームは11月28日の決勝大会へ

岩手県

★セガワールド花巻
花巻市南城31-1 ☎0198-22-2567
11/27 18:00 アヴァロンの鍵 岩手地区花巻非公式検定五
◆R-9 (SR:3 VR:3 R:3) C、CUはフリー、魔導競技会モード、MAPランダム、参加費500円、参加受付11/20~(電話可)

宮城県

★アミューズメントパークアクライム/バインズ
仙台市泉区松森字斉兵衛58-1 ☎022-375-9908
11/3 18:00 カプジャム大会「Jam FEAST」
◆参加費無料
11/7、14、23 15:00 頭文字D3 D-nation予選
11/28 15:00 頭文字D3 D-nation決勝
◆予選:予選通過13名が決勝へ、予選代は実費
◆決勝:予選13名+前大会1、2位+当日枠によるトーナメント
11/21 17:00 ヴァンパイアセイヴァー 大会
※詳細は店舗まで ◆参加費無料、トーナメント

location@arcadiamagazine.com

11/25　19:00 第62回 GGXX #RELOAD 関西ランバト
11/28　13:00 ZERO3 全国大会「ultimate ZERO Ⅳ」店舗予選
11/28　15:00 ZERO3 第46回関西ランバト 3on3
◆キャラ被り可
※詳しくは店頭またはHP参照

★セガワールド六地蔵
京都市伏見区桃山町山の下32 京都SCビルAM棟2階 ☎075-603-3220
http://www.challenger-am.com/
11/14　15:00 第5回アヴァロンの鍵 魔導競技会
◆参加費500円、受付は当日14時より定員16名
11/21　15:00 第20回 WCCF 六地蔵CUP
◆参加費800円、受付は当日14時より定員32名
11/28　15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆参加費100円

大阪府

★タウンスポット 高槻店
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
11/2　20:00 Zガンダム DX 大会
11/9　20:00 カプジャム 大会
11/16　20:00 VF4 FT 大会
11/30　17:00 ビートマニア ⅡDX 大会
毎週水曜　17:00 ドラゴンクロニクル(昼の部)
毎週水曜　21:00 ドラゴンクロニクル(夜の部)

★ゲームプラザ　OKA Ⅲ
高槻市西冠3-1-3 ☎0726-75-8530
11/5　19:00 GGXX #RELOAD 大会
11/13　19:00 アヴァロンの鍵 大会
11/21　14:00 ゾイドインフィニティ 大会
11/28　17:00 頭文字D3 大会
毎週土曜　21:00 WCCF 大会

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161
11/3　17:00 カプジャム 大会
11/7　17:00 北摂 ゾイド 決定戦
11/14　17:00 ドラゴンクロニクル 大会
11/23　17:00 フウキ ゲームの日・フウキ杯 本戦
11/28　17:00 KOF NEOWAVE 大会
毎週金曜　24:00 Zガンダム DX 大会
毎週土曜　25:00 VF4 FT 大会
毎週土曜　26:00 WCCF 大会
※そのほかイベントあり、詳細は店頭まで

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
11/6　18:00 第1回 カプジャム 大会
11/7　18:00 第4回 ゾイドインフィニティ 大会
11/13　18:00 第37回 GGXX #RELOAD 大会
11/14　18:00 第4回 Zガンダム DX 大会
11/20　18:00 第2回 カプジャム 大会
11/21　18:00 第5回 ストⅢ 3rd 大会
11/27　18:00 第38回 GGXX #RELOAD 大会
11/28　18:00 第5回 Zガンダム DX 大会
※すべて参加無料、詳細は店舗まで

★オレンジハット砺波
砺波市新又147-1 ☎0763-33-1863
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=d4e7hk
毎週土曜　19:30 GGXX #RELOAD 大会
※詳しくは店頭またはHP参照

静岡県

★GAME USA
焼津市石津町港町2-4 ☎054-624-5237
11/28　18:00 第2回 VF4 FT 大会

愛知県

★セガ・デルポルテ
名古屋市中区栄1丁目4-5 ZXAビル1F ☎052-222-3920
11/2, 16　21:00 VF4 FT 10人抜き選手権
11/11, 25　20:00 Zガンダム DX 5人抜き選手権
※指定連勝達成者は店内にて表彰

近畿

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030
11/13　16:00 VF4 FT 大会
11/23　15:00 KOF NEOWAVE 大会

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367
11/13　20:00 カプジャム 大会
11/23　15:00 Zガンダム DX 2on2
11/27　18:00 Zガンダム DX 2on2

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地フウキビル1F ☎075-502-5765
11/13　20:00 頭文字D3 大会
11/23　15:00 Zガンダム DX 大会
11/27　18:00 頭文字D3 大会

★ネオアミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字町302-303 A-Breakビル2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/
11/3　13:00 GGXX #RELOAD「第4回中国四国交流大会」京都予選
◆3on3、キャラ被り禁止、エントリーは12:30厳守
11/6　17:00 クイズマジックアカデミー 第5回 a-choランバト
11/11　19:00 第61回 GGXX #RELOAD 関西ランバト
11/13　17:00 KOF'98 大会
11/14　13:00 ストⅢ 3rd 3on3
◆キャラ被り可
11/20　19:00 VF4 FT 第35回 a-cho ランバト 3on3
◆参加費100円
11/21　13:00 カプジャム 大会

11/21　18:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆参加費無料
11/23　17:00 カプジャム 大会
◆参加費無料

★パソピアード横浜
横浜市西区南幸1-5-24 大洋ビル1F ☎045-311-8324
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
11/14　13:00 VF4FT 3on3
11/28　13:00 サムライスピリッツ零 SP 3on3
毎週土曜　18:00 VF4 FT PPR ランバト

中部

新潟県

★エリナ
西蒲原郡岩室村津雲田640 ☎0256-82-4541
http://www15.ocn.ne.jp/~erina/
11/6　19:00 第5回 頭文字D3 エリナ杯
◆妙義、碓氷除く

★ゲームセンターテクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://kisnet.or.jp/otake/tecnopolis.html
11/14　18:00 カプジャム 大会
11/26　20:00 Zガンダム DX 2on2
◆コスト375以上のMS禁止、地上戦のみ

★ゲームセンター GLAD
長岡市城内町1-2-6 ☎0258-36-7737
http://www4.kiwi-us.com/~glad/
11/3　15:00 第3回 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
◆3on3、同キャラ禁止
11/7　15:00 GGXX #RELOAD レディース 大会
11/14　15:00 GGXX #RELOAD 2on2
◆同キャラOK
毎木、日曜　21:00 カプジャム 大会
毎金、日曜　21:00 ストⅢ 3rd 大会
◆旧基盤使用
※ 大会に関する詳細は店舗まで

★セガワールド長岡
長岡市川崎町字野口1447-1 ☎0258-38-0732
11月下旬　15:00 頭文字D3 セガワールド長岡最速決定戦
※トーナメント方式、大会に関する詳細は店舗まで

富山県

★アミューズメント アズプレス
富山市大島1-24 ☎076-423-2890
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
11/2　20:00 KOF NEOWAVE 大会
11/3　20:00 KOF'98 大会
11/6　20:00 餓狼伝説SP 大会
11/7　17:00 GGXX #RELOAD 地域対抗戦予選
1/13　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
11/14　17:00 リアルバウト餓狼伝説2 大会
11/20　20:00 GGXX #RELOAD 2on2
11/21　17:00 KOF NEOWAVE ランバト
11/22　20:00 ハイパーストⅡ 大会
11/23　20:00 KOF NEOWAVE ランバト
11/27　20:00 GGXX #RELOAD ランバト
11/28　17:00 ストⅢ 3rd　大会
毎週金曜　20:00 カプジャム 大会
※詳しくは店頭またはHP参照

★アミューズランドガディス
高岡市下関6-1 ☎0766-24-3555
http://gamegoddess.fc2web.com/
11/3　20:00 カプジャム・ロンリーバトル
11/6　21:00 KOF 2002 ロンリーバトルトーナメント
11/13　21:00 ストⅢ 3rd 真ブロッキングバトル
11/20　21:00 KOF 2002 ロンリーバトルトーナメント
11/23　20:00 カプジャム・ロンリーバトル
11/27　21:00 KOF'98 ロンリーバトルリーグ
※ 大会は全てキャラ変更有り、詳しくは店頭またはHP参照

11/20　17:00 サムライスピリッツ零SP 大会
◆参加費100円
11/26　19:00 ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～ 大会
◆参加費無料
11/27　17:00　KOF NEOWAVE 大会
◆参加費100円

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://gamechariot.com/
11/6　17:30 GGXX #RELOAD「GGR・五井チャリギルティランバト」#3
◆参加費無料、受付は17時まで
11/7　16:00 WCCF U-15 大会
◆参加費1000円、定員16名、レギュレーションフリー
11/13　15:00 カプジャム 大会
◆参加費無料
11/20　17:30 GGXX #RELOAD「GGR・五井チャリギルティランバト」#4
◆参加費無料、受付は17時まで
11/21　18:00 第25回 WCCF 大会
◆参加費1000円、定員16名、レギュレーションフリー
11/28　15:00 GGXX #RELOAD 3on3
◆受付は14時まで

東京都

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/
11/7　15:00 第4回　KOF NEOWAVE 大会
11/14　15:00 GGXX #RELOAD 月例大会
11/21　15:00 第3回 Zガンダム DX 2on2
◆375機体はチームに1機、地上面のみ
11/28　15:00 第2回カプジャム 大会
※大会はすべて参加費無料、詳細はHP参照

★ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766
11/3　17:00 KOF NEOWAVE 大会
11/6　19:00 ストⅢ 3rd ランバト
11/7　17:00 ストⅢ 3rd 3on3
11/13　19:00 Zガンダム DX 2on2 ランバト
11/14　17:00 VFR VF4FT 3on3
11/20　19:00 ストⅢ 3rd ランバト
11/27　19:00 Zガンダム DX 2on2 ランバト

★キャロル 瑞江店
江戸川区南篠崎町2-12-9 久栄レジデンス1F ☎03-3677-7610
http://www.geocities.jp/carol_game/
11/6　19:00 第7回　KOF NEOWAVE 大会
11/7　19:00 第12回　GGXX #RELOAD 大会
11/13　19:00 第2回　カプジャム 大会
11/14　20:00 第9回　VF4 FT 2on2
11/20　19:00 第8回　KOF NEOWAVE 大会
11/21　19:00 第13回　GGXX #RELOAD 大会
11/23　19:00 第4回　ストⅢ 3rd 大会
11/27　19:00 第3回　カプジャム 大会
11/28　20:00 第10回　VF4FT 大会

★池袋プレイランド ラスベガス
豊島区西池袋1-22-4 ☎03-3982-1817
11/21　13:00 ストZERO3 UZ Ⅳ予選大会
◆ISM変更可、詳細は店舗まで

神奈川県

★ゲームファンタジア茅ヶ崎店
茅ヶ崎市新栄町7-5 ☎0467-87-8802
11/14　18:00 GGXX #RELOAD 大会
11/28　18:00 Zガンダム DX 2on2
※すべて参加費無料、定員16名

★ムトス・イースト
座間市ひばりが丘4-18-13 ☎046-257-2413
11/3　13:00 バーチャストライカー 4 大会
◆エントリーカード必須、参加費無料
11/6, 16, 24　終日 ee'MALL2nd 終日フリープレイ
11/7　15:00 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円
11/14　17:00 Zガンダム DX 2on2
◆参加費無料
11/19　20:30 VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3
◆参加費100円
11/20　18:00 VO4 2on2
◆参加費無料

『KOF』シリーズでのランダムマッチなんてどう？

ここでは10周年を迎えた『KOF』シリーズを使ってタイトルをランダムに抽選しての大会を紹介。思わぬタイトルで思わぬ強敵が居るかもしれないぞ！
なお、桜の牧アミューズパークでは毎週当日にタイトルを決めてランキングバトルを行なっているぞ！

開催日	開催時間	開催店舗	イベント内容	住所	電話番号
11月23日	19時	[illegible] 茶屋町店(大阪府)	KOF ランダム大会「94[illegible]	大阪府北区[illegible]	06-6377-77[illegible]
毎週金曜	21時	桜の牧アミューズパーク(茨城県)	ALL-KOF ランキングバトル	水戸市小吹町2062-3	029-244-9900

※詳細は店舗にお問い合わせください。

『GGXX #RELOAD』の地域対抗戦をピックアップ！

絶賛稼働中の『GGXX＃RELOAD』での地域対抗戦を紹介。東北地方、中部、北陸地方にまたがって開催されるこのイベントに、地元の威信を背負い、参加してみないか？

[大会概要] GGXX# RELOADで3on3のチーム戦を行なう。
各店舗で予選を行なう。
予選は、トーナメント・リーグ戦等の方式は問いません。
（各予選店舗に依存）
上位1位or2位のチームが、本選決勝トーナメントに進出。
本戦に参加できないチームは棄権とし、本戦当日予選で決定とする。
本選出場の16チームでトーナメント戦を行ない優勝チームを決定する。

[ルール] チームメンバーは、同県のみでの構成。
チーム内同キャラ不可。順番は毎試合変更可能。
大会中のキャラ替え不可。

[特別ゲスト] 「ゆきのせ」、「kaqn」を招待しての特別企画も予定。

[HPアドレス]
http://www.popy.tv/popy/page009.html

※宮城県、秋田県、山形県での予選はすでに終了しております。
11月21日は第3回地域対抗戦決勝戦を行ないます。
当日予選につきましての詳細は後日発表となります。

[大会開催店舗一覧]

開催日	開催時間	店舗名	住所	電話番号	担当者
11月3日	15時	ゲームセンター　GLAD（新潟県）	新潟県長岡市城内町1-2-6	0258-36-7737	種村
11月6日	[illegible]	[illegible] ZONE [illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月6日	19時	フリーウェイ八戸店（青森県）	青森県八戸市長苗代4-1-20	0178-20-5612	橋本
11月7日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月13日	18時	扇ヶ丘レジャーセンター（石川県）	石川県石川郡野乃市高橋町15-12	076-246-6406	佐藤
11月14日	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
11月21日	HP参照	AmusementStage POPY（新潟県）	新潟県新潟市山二つ649-1	025-286-0763	鶴巻

※詳細は各店舗にお問い合わせください。

★アカトンボ西新店
福岡市早良区西新4-7-7　☎092-844-6553
11/14　16:00 GGXX# RELOAD 大会
◆参加費100円

長崎県

★楽市楽座佐世保店
佐世保市大塔町1861-12　☎0956-34-4101
11/14　15:00 アヴァロンの鍵 大会
◆カード制限無し　CPU学年、マップ共にランダム、時間20分
11/23　15:00 ゾイドインフィニティ バトルコロッセオ
◆ライセンスカード使用可、3セットマッチ

お詫び

月刊アルカディア11月号(No.54)の「イベント準備会ゲームセンターリスト」におきまして、以下の各店舗様のホームページアドレスに一部間違いがありました。正しくは今月表記させていただいたものになります。

桜の牧アミューズパーク
http://ec.uuhp.com/~smaki/
ゲームチャリオット五井店
http://www.sega-am.jp/
キャロル 瑞江店
http://www.geocities.jp/carol_game/
パソピアード横浜
http://www.nona.dti.ne.jp/~pasopi/
アミューズメント アズプレス
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=azpress
アミューズランドガディス
http://gamegoddess.fc2web.com/
オレンジハット新波
http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=d4e7hk
ネオアミューズメントスペースa-cho
http://www.a-cho.com/
セガワールド飯能
セガワールド六地蔵
ハイテクランド セガ 丸亀
ハイテクセガアビオン
http://www.sega-am.jp/
アミューズメントパーク エルロフト
http://rainsatsuki.fc2web.com/plan/ddr_survivor3.html
チャレンジャー GAMGAM店
チャレンジャー土居店
チャレンジャー追手門店
http://www.challenger-am.com/
ゲームストリートミルカトル 加納店
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びさせていただきます。

島根県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731
11/7　14:00 サラリーマン金太郎 大会(大富豪)
11/7　17:00 ストⅢ 3rd 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市玉島爪崎162　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com
11/7　15:00 餓狼伝説 大会
11/7　17:30 月華の剣士2 大会

★マックスプラザ善通寺
善通寺市中村町1798-2　☎0877-63-4333
毎土.日.祝日　20:00 アヴァロンの鍵 大会

福岡県

★MAHODO（マホードー）
北九州市八幡西区折尾1-12-14　☎093-695-0632
http://www1.bbiq.jp/mahodo.com/index.html
11/6　18:00 カプジャム 大会
11/7　18:00 鉄拳5 発売直前 鉄拳4 大会
11/13　18:00 VFR VF4 FT 3on3
11/20　18:00 GGXX #RELOAD ランバト
11/21　18:00 Zガンダム DX 大会
◆詳細未定
11/27　18:00 KOF ランバト
12/4　19:00 SCN ソウルキャリバーⅡ 大会
※すべて参加費100円、日曜に突発的にゲーム大会があるかも!? 詳細は店頭またはHPでご確認ください。

★天神GIGO
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1～3F　☎092-724-5971
11/13　15:00 第10回 GGXX# RELOAD 大会
11/14　14:00 第3回 ハイパーストⅡ 大会
11/20　15:00 第1回 カプジャム 大会
11/27　15:00 第3回 Zガンダム DX 大会
※詳細は店舗まで

11/28　19:00 スリルドライブ 大会「最速王&最高被害額決定戦」
※すべて参加費無料、詳細は店舗まで

★GAME PLAZA オレンジハウス
大阪市東淀川区下新庄6丁目9-18　☎06-6326-1218
11/3　17:00 カプエス2 大会
11/23　17:00 KOF NEOWAVE 大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴の緒町5-4-5 高架下404～407　☎078-271-0335
http://www.sega-am.jp/
11/7　15:00 サムライスピリッツ零SP三ノ宮降兵番付第十一幕
11/13　18:00 カプジャム 大会
11/14　15:00 第39回 VO4 M田杯
11/21　15:00 サムライスピリッツ零SP三ノ宮降兵番付第十二幕
11/23　15:00 第4次ゾイドインフィニティ 大会
11/28　15:00 第40回 VO4 M田杯
毎週火曜　15:00 GGXX #RELOAD ランバト
毎週土曜　18:00 GGXX #RELOAD ランバト

奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208
11/7　17:00 GGXX #RELOAD 大会
11/13　20:00 ゾイドインフィニティ 大会
11/27　20:00 Zガンダム DX 大会

★アミューズメント デプト
奈良市角振新屋町1-1　☎0742-26-7789
11/28　14:00 Zガンダム DX 大会
◆サイコガンダム、サイコガンダムMk2使用禁止

和歌山県

★ゲームストリートミルカトル 加納店
和歌山市加納319-1　☎073-476-3033
http://www8.ocn.ne.jp/~millequa/
11/13　19:00 GGXX #RELOAD ランバト
11/20　20:00 Zガンダム DX 大会
11/27　19:00 GGXX #RELOAD 3on3
※詳細は店舗まで

近畿

★チャレンジャー土居店
守口市土居町8-11　☎06-6994-7476
http://www.challenger-am.com/
11/13　20:00 第4回 VF4 FT 大会
11/21　17:00 第11回 GGXX #RELOAD 大会

★チャレンジャーアババ天神橋店
大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇ビル1F　☎06-6357-6677
11/6　17:00 Zガンダム DX フリープレイ
◆参加費500円
11/7　17:00 ランブルフィッシュ 大会
11/13　17:00 GGXX #RELOAD フリープレイ
◆参加費500円
11/14　17:00 GGXX #RELOAD 大会
11/20　17:00 KOF NEOWAVE 大会
11/21　17:00 ギターフリークス11TH&ドラムマニア10TH 大会
11/27　17:00 カプジャム 大会
11/28　17:00 MJ2大会
◆参加費300円
毎日曜、祝日　終日 MJ2 フリープレイ
◆参加費2時間／700円、五段以上

★ハイテクセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15MMOビル1～2F　☎06-6645-7692
http://www.sega-am.jp/
11/7　15:00 カプジャム 大会
11/21　15:00 GGXX #RELOAD 大会
※大会はすべて参加費無料、末尾が1の日はすべてアビオンDAY、お得なイベント実施中。詳細は店舗まで

★セガワールド布施
大阪市長堂1-1-1 ロンモール布施内　☎06-6783-6999
http://www.sega-am.jp/
11/6　18:00 カプジャム 大会
11/21　16:00 ゾイドインフィニティ 布施ゾイドウオーリア最強決定戦

★アミュージアム茶屋町店
大阪市北区茶屋町15-34　☎06-6377-7767
11/3　19:00 クイズマジックアカデミー 文化人 大会
11/7　19:00 7日だけに わくわく7 大会
11/14　19:00 Zガンダム DX 大会「田中の星に愛を込めて」
11/21　19:00 バトルクライマックス！「茶屋町ウオーズ」
11/23　19:00 KOF ランダム 大会「94からクイズまで！」

イベント準備会に情報を掲載してみませんか？

●大会名　●主催者　●参加資格　●ルール　●開催場所 & 日時　●連絡先
上記項目をアルカディア編集部・イベント準備会あてにお送りください。★ユーザー主催の場合は開催場所の承諾を得た上で連絡をお願い致します。
郵送 〒154-8528　東京都世田谷区若林 1-18-10 みかみビル（株）エンターブレイン　アルカディア編集部 イベント準備会 係
FAX 03-5433-7212　MAIL location@arcadiamagazine.com

「全国猛者探索委員会」発！

今月の猛者たち

いよいよ新作が動き始めたぞ！

今月の猛者紹介は千葉のメッセ102四街道店で行なわれた『ファイターズヒストリーダイナマイト』の大会を紹介！　同店ではこのようなマイナーなタイトルから最新作まで幅広くイベントを開いている。今後も、こうしたイベントを取り上げるので結果をどしどし送ってくれ！

猛者探索委員会切り込み隊長a-ru ッッッ!!

●東北

■アクライム/パインズ(宮城)

◇第4回ヴァンパイアセイヴァー 大会 9/19・11名
優勝:P（フェリシア）
2位:K.T　3位:ピアニカマン

◇頭文字D3 大会[D-nation Round03 赤城杯] 9/26・14名
優勝:EVE（FD3S）
2位:ハルル　3位:えふでぇ

●関東

■桜の牧アミューズパーク(茨城)

◇鉄拳4 大会 9/4・14名
優勝:コイズミ(リー)
2位 くそろう

◇KOF 2002 大会 9/11・16名
優勝者:赤ラモ(ラモン、裏クリス、庵)
2位 ぼーし　3位 A

◇第2回 VF 4FT 大会 9/25・16名
優勝:悪兎(ブラッド)
2位 みなちゅ～　3位 とーちゃん

◇KOF'98 大会 9/18・11名
優勝者:いちく(京、庵、真吾)
2位 虹リオ　3位 赤ラモ

■エクシブワールドbyセガ(群馬)

◇VF4 FT 月一ポイントバトル 9/18・28名
優勝者:御無礼(ベネッサ)
2位 ♪負け犬LEVIN♪　3位 スポポビッチ

◇サム零SP・しぐるど杯 2on2 10/2・30名
優勝者:トモノ(雲飛)、きなこ棒(火月)
2位 猪鹿課長、かちょー　3位 猫、中

■セイタイトー新前橋店(群馬)

◇VF4 FT 大会 9/26・12名
優勝者:高橋ジャッキー（ジャッキー）
2位風雷坊　3位煮

■ゲームセンターリンリン(埼玉)

◇GGXX# 大会 9/4・17名
優勝:グラ(梅喧)
2位 TOOL　3位 すず

◇バカバカSP 大会 9/11・12名
優勝:よこあん
2位 RAK　3位 NAL

◇GGXX# 大会 9/11・60名
優勝:アミノ(エディ)
2位 グラ　3位 若

◇GGXX# 大会 9/18・21名
優勝:KC（エディ）
2位 紫　3位 陸

◇GGXX# 3on3 対抗戦選抜大会 9/25・39名
優勝:ぐるじお／KC（エディ）、TOOL（ザッパ）、T.Tトロン(ロボカイ)
2位 オグニ～ず　3位 DDR

■セガワールド飯能(埼玉)

◇GGXX#3on3 9/26・37名
優勝:じゃくしゃ1人で充分だ!!!!／ガシゲン(ソル)、カフェオレ(ジョニー)、じゃくしゃ（ブリジット）
3位 ネタがありません…
3位 ぬけぬけ様 初陣

■メッセ102 四街道店(千葉)

◇ストⅢ 3rd大会 大会 9/3・20名
優勝:ピノAB7（ネクロ）
2位 ぼうし　3位 りょーた

◇ファイターズヒストリーダイナマイト 大会 9/4・16名
優勝:Kim（ザジィ）
2位 にこ　3位 ティル

◇GGXX# ランダム2on2 9/10・24名
優勝:ラッキーぼうず ところてん(カイ)、サンチョ(イノ)
2位 オギー、アロハ　3位 shadow、ウメ兄

◇KOF 2002 大会 9/11・15名
優勝:クリック(ユリ、キム、庵、ビリー、クーラ)
2位 野獣流　3位 偽パch

◇サム零SP 大会 9/17・23名
優勝:ちびちむ(ミナ)
2位 すぬ　3位 ライフ

◇ヴァンパイアセイヴァー 大会 9/18・15名
優勝:コショー（バレッタ）
2位 スノーマン　3位 ばるん

◇GGXX #RELOAD 2on2 9/24・26名
優勝:茨城／MK（ジャム）NK（ディズィー）
2位 ところてん、N.O　3位 クリンナップクリンミセス

◇KOF NEOWAVE 大会 9/25・15名
優勝:しんじ(チョイ、クリス、紫舟)
2位 ぱしろ　3位 まさ

■ゲームチャリオット五井(千葉)

◇WCCF U-15 大会 9/5・16名
優勝:クリスタルサファイア3
2位 メリクリウス・ロクス

◇ドラゴンクロニクル ランダムペアマッチ 9/12・16名
優勝:チビスケ、スパイラル
2位 オーバードライブ、ダークサイド
3位 クロノストーム、ルシフェル

◇第23回 WCCF 大会 9/19・15名
優勝:ラツィオ
2位 アラハン

◇ZガンダムDX 2on2 9/20・30名
優勝:しま次郎(ガンダムMK-2)、グリーナー（パラス・アテネ）
2位 タカ、SYU

◇GGXX #RELOAD「プレGGR・五井チャリギルティランバト」10/2・49名
優勝:ネモ(ファウスト)
2位 麦(スレイヤー)　3位 ドリル

◇WCCF U-15 大会 10/3・16名
優勝:吉野拓也
2位 相川竜士

■ゲーム ニュートン(東京)

◇ストⅢ 3rd ランバト 総合結果9/11
優勝:メスター
2位 K.O　3位 ラオウ

◇VF4FT VFRポイント争奪戦9/12・16名
優勝:まんじ(カゲ)
2位 ミヤウチ

■キャロル 瑞江店(東京)

◇第3回 KOF NEOWAVE 大会 9/4・20名
優勝:オズ(山崎、ジョン、社)、のっつ(バイス、ジョン、紫舟)

◇第8回 GGXX# 大会 9/5・31名
優勝:ヘキサメチレン(ヴェノム)

◇第2回 ストⅢ 3rd 大会 9/11・14名
優勝:タケ(レミー)

◇第3回 VF4FT 大会 9/12・20名
優勝:ぶるせら覇王(ラウ)

◇第4回 KOF NEOWAVE 大会 9/19・18名
優勝:スマップ(K'、紅丸、クリス)

◇第9回 GGXX# 大会 9/20・24名
優勝:ナガオ(ロボカイ)

◇第3回 VF4FT 2on2 9/26・20名
優勝:ジャグ蔵(ラウ)、うっすぃ君(サラ)

■大久保アルファーステーション(東京)

◇第2回 KOF NEOWAVE 大会 9/5・32名
優勝:大御所(キャラ変更可能)
2位 山本

◇GGXX# 月例トーナメント 9/12・18名
優勝:家園(ブリジット)
2位 ナオヤ　3位 犬

◇頭文字D3 最強不人気車決定戦 9/19・16名
優勝:あれごえ(NA6C)
2位 あれ?クレ　3位 ハイド

■ムトス・イースト(神奈川)

◇VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3 9/5・36名
優勝:やらにゃーイカン3/マサ(ジャッキー)、ちび太(リオン)、でらあきら(アキラ)

◇GGXX# 2on2 9/23・30名
優勝:青肉たいFC／PIEROT（ポチョムキン)、家園(ブリジット)

◇VF4 FT VFR ポイントランキング 3on3 9/24・27名
優勝:やらにゃーイカン4/くるみちゃん(ラウ)、ちび太(リオン)、でらあきら(アキラ)

■パソピアード横浜(神奈川)

◇第4期PPR VF4 FT ランバト 9/4・23名
優勝:タツ(カゲ)
2位 ラレーロ

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 9/11・32名
優勝:みなみ(カゲ)
2位 ちび太

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 9/18・26名
優勝:らり太(リオン)
2位 でらあきら

◇VF4 FT お手並み拝見4 9/23・125名
優勝:矢永(パイ)
2位 らり太

◇第5期PPR VF4 FT ランバト 9/25・25名
優勝:タツ(カゲ)
2位 浜っち

■ゲームファンタジア茅ヶ崎店(神奈川)

◇GGXX #RELOAD大会 9/12・16名
優勝:殿下(エディ)
2位 R・S SOUL

◇ZガンダムDX 2on2 9/19・26名
優勝:リク(ガンダム・ギャプラン)
2位 うぜぇーアッシマー

●中部

■セガワールド長岡(新潟)

◇頭文字D3 第7回セガワールド長岡最速決定戦 9/26・12名
優勝:チャルメラ
2位 @ZERO　3位 ニッ

◇頭文字D3 第2回タイムアタックコンテスト 9/26・10名
優勝者:チャルメラ
2位 ニッ　3位 @ZERO

■ゲームセンターテクノポリス(新潟)

◇第2回 KOF NEOWAVE 大会 9/12・11名
優勝:学生A
2位 んじばあ　3位 JSW

◇ZガンダムDX 2on2 9/22
優勝:ケベ(カトキ&専門学生)
2位 アガリスク　3位 ランダム

■エリナ(新潟)

◇頭文字D FourthStage Vol2 争奪戦 9/24・30名
優勝:カズフミ(R32)
2位 いんちきR　3位 エビジェイ

◇頭文字D3エリナ杯 6/12・40名
優勝:LAY（スピR）
2位トランス　3位 藤原中華店

◇第16回VF4 FT 2on2 9/25・24名
優勝:ギチ(アキラ)、錦獅子(ベネッサ)
2位 漆黒、苦労男

■アミューズメント アズプレス(富山)

◇餓狼伝説SP 大会 9/4・10名
優勝:JUMP.T電気(テリー)
2位よっしー　3位がっきー

◇KOF NEOWAVE 大会 9/19・13名
優勝:んじばあ(ジョン、チョイ、チャン)
2位ミドル狼　3位紅月、ヨッシー

◇ストⅢ 3rd大会 9/26・13名
優勝:かくるる(トゥエルブ)
2位ようかん　3位ミドル狼、AJVの弟子

■カレッジスクエア(山形)

◇TE2杯 ポップンミュージック11 大会 9/19・17名
優勝者:ASKA
2位てち　3位HIT

◇第二回 ゾイドインフィニティ 大会 9/20・14名
優勝者:ホークアイ(ブレードライガー)
2位バグザウラーブラック

◇頭文字D3 9/23・17名
優勝者:JUN～(FD3S)
2位コウ

■アミューズランドガディス(富山)

◇KOF 2002 大会 9/4・10名
優勝:イノケン(アテナ、ユリ、レオナ)
2位望月　3位ハタ、タテ

◇KOF NEOWAVE 大会 9/11・10名
優勝:望月.スパキャンモード(山崎、クラーク、シェルミー)
2位 紅月
3位 タテ、まつだ

◇ストⅢ 3rd 真ブロッキングバトル 5on5 9/12・15名
優勝:この中に一人裏切り者がいます!
2位 GOD HAND(神の手)
3位 ガディス

◇KOF 2002 5on5 9/18・15名
優勝:永谷園、望月、イノケン、蒼月、刹
2位 タテ、へにゅう、ヤキプリン、紅月、ハッスル幹久
3位 まつだ、芝姫、ハタ、トミー、ダブル

◇ガディスオリンピック 5on5 9/23・10名
優勝:シャクレンジャイ/シオン、タテ、紅月、芝姫、刹
2位 KAGE YEAR

◇KOF 2002 3on3 9/25・12名
優勝:スペランカー／永谷園、紅月、へにゅう
2位 ハット砺波の遺産、？

■GAME USA（静岡）

◇第1回 VF4 FT 大会 9/12・32名
優勝:ロミオ(カゲ)
2位 雷門　3位 ドリちゃん

●近畿

■セガワールド六地蔵(京都)

◇第4回アヴァロンの鍵魔導競技会 9/19・12名
優勝:ダイスケ
2位 Lucifer　3位 アリューシャ

◇第5回GGXX#R3on3大会 9/26・10名
優勝:くしゅ(アンジ・ジャム・エディ)
2位K..　3位 マサ夫

■ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

◇VF4 FT 第31回a-choランバト　3on3 9/11・36名
優勝:GOD／南アキラ(アキラ)、八百一(アキラ)、なるごう(アキラ)
2位 土居キングダム

◇鉄拳4 2on2 9/12・31名
優勝:オイ! ヲタども! ／ゆつき(リー)、えむお(平八)
2位 赤ソロ最強

◇GGXX#第57回関西ランキングバトル 9/16・120名
優勝:おみと(エディ)
2位 狛　3位 グー

◇月華の剣士2 2on2 9/18・42名
優勝:北区王子代表／マロ(天野)、TAK(鷲塚)
2位 むめい

◇KOF NEOWAVE 大会 9/19・16名
優勝:カオルちゃん
2位 大将　3位 あきひさ

◇VF4 FT 第32回a-choランバト3on3 9/25・24名
優勝:ひろし 蛍柑(ラウ)、おにっさ(ベネッサ)、夕凪(アキラ)
2位 ど田舎キングダム

◇GGXX#第58回関西ランバト 9/30・119名
優勝:MDR（チップ）
2位 ねず　3位 なんぽん

◇クイズマジックアカデミー 第4回a-choランバト 10/2・32名
優勝:MOE2
2位 NOBU　3位 きのこずき

◇カプエス2 2on2 10/2・73名
優勝:千秋楽／魁皇しまげし、マゴ
2位 波動一筋

◇ZERO3 第45回関西ランバト2on2 10/3・29名
優勝:振り向きローリング／ろみぃ(バルログ)、TOMA(ナッシュ)
2位 モリ×2

■チャレンジャー土居店(大阪)

◇第2回 VF4 FT 大会 9/11・10名
優勝:みりちゃん(ジャッキー)
2位 ティア

■チャレンジャーアバパ天神橋店(大阪)

◇GGXX# 大会 9/5・23名
優勝:六合(梅喧)
二位 ミリア使います　三位 ガッチョ

◇ギターフリークス11 大会
優勝:KOSMO-K

◇Zガンダム DX 2on2
優勝:プロジェクトG
2位 プロジェクトG2　3位 FE

■ハイテクセガアピオン(大阪)

◇WCCF CUP WINNER'S CUP THE 3rd 店舗予選 9/12・32名
優勝:SC(バサル)
2位 エルフラメンコ

◇VF4 FT お手並み拝見4 9/19・96名
優勝:ムームーダンス(アキラ)
2位 双六

◇Zガンダム DX 2on2 9/26・28名
優勝:マックン(Zガンダム)、モックン(ハイザック)
2位 OWKカワス

■GAME PLAZA オレンジハウス(大阪)

◇カプエス2大会
優勝:神山(Kグル:さくら、響、ブランカ)
2位 SAW　3位トーキー

■チャレンジャー関大前(大阪)

◇第32回GGXX# 大会 9/11・14名
優勝者:六合(梅喧)
2位 エース　3位 ABE

◇第4回ゾイドインフィニティ 大会 9/12・18名
優勝者:さだよし(PK)
2位 レイヴン　3位 TRICK-SR

◇第33回GGXX# 大会 9/25・16名
優勝者:六合(梅喧)
2位 アキオ　3位 ABE

■三宮サンクス(兵庫)

◇GGXX# ランバト(土) 9/4・47名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 綾　3位 カリスマ

◇Zガンダム DX 2on2 9/4・18名
優勝:アル、アテナ
2位 キクマロ、モモンガ　3位 ゴ辰、ヒソウ

◇サム零SP三ノ宮陣兵番付第七幕 9/5・40名
優勝:キース(廃れ外道)
2位 ひで　3位 やま

◇GGXX# ランバト(土) 9/11・22名
優勝:アツミ(ソル)
2位 蝿　3位 サトシ

◇GGXX# ランバト(火) 9/14・20名
優勝:蝿(スレイヤー)
2位 タツオ　3位 MNE

◇第2次 ゾイドインフィニティ 大会 9/17・24名
優勝:レン(ジェノザウラー)
2位 みかみ　3位 ケロスピ

◇GGXX# ランバト(土) 9/18・32名
優勝:すぅ（ミリア）
2位 蝿　3位 空

◇Zガンダム DX 大会 9/18・22名
優勝:キクマロ、アテナ
2位 エルゥ、シャリアブル

◇サム零SP 三ノ宮陣兵番付 第八幕 9/19・29名
優勝:あさきすと(蒼月)
2位 中尉　3位 ひで

◇GGXX# ランバト(火) 9/21・19名
優勝:ヲシゲ(ミリア)
2位 あっつん　3位 ルキ

◇GGXX# ランバト(土) 9/25・35名
優勝:ルキ(スレイヤー)
2位 アツミ　3位 タツオ

◇第36回 VO4 サンクス公式M田杯 9/26・30名
優勝:杉兄(バル・ミ・ランダ)、コハク(ガラヤカ)
2位 Fune 3rd、Fune 4th　3位 ここの者はスギバラ、ヴォルグ

■ゲームストリート ミルカトル加納店(和歌山)

◇GGXX# 赤い人主催大会 9/4・16名
優勝:TOO(ザッパ)
2位 ヌカ

◇GGXX #RELOAD ランバト 9/11・24名
優勝:沢渡(カイ)
2位 コウジ

◇Sink杯 ギター 大会 9/19・18名
優勝:ヒロッチ
2位 Sink

◇GGXX# 3on3 9/25・33名
優勝:チームキテレツ／JUN(アクセル)、コウジ(ポチョムキン)、火鳳人(スレイヤー)
2位 エディフュージョン

●中国・四国

■ゲームスポットハロウィン(島根県)

◇VF4FT大会 9/23・16名
優勝:チョップ影(カゲ)
2位 ヤマ　3位 茶坊主

●九州・沖縄

■MAHODO（福岡）

◇GGXX# 大会 9/4・32名
優勝:Kカラたん(ジャム)
2位 超ヨシピコ　3位 コンにゃん

◇VF4FT VFR 3on3 9/11・24名
優勝:N／ノエル(リオン)、まったり(シュン)、RYO（ラウ）
2位 天井知らず　3位 オレオレ中野学校、戦争屋

◇サム零SP 大会(3キャラ選択可) 9/／12・16名
優勝:ロサ・イシュト命・フットン/レイニーは必ぬめました。(レラ、炎獅)
2位 ハマファン　3位 プチテキトー

◇ストⅢ 3rd 大会 9/18・22名
優勝:8RA（ケン）
2位 GOU　3位 キング

◇ソウルキャリバーⅡ 大会 9/19・17名
優勝:腹素子(タキ)
2位 ソ熊　3位 YT

◇KOF NEOWAVE ランバト 9/25・18名
優勝:藤田(MAX2、貴子、リョウ、ロバート)
2位 ネリー　3位 O.R

■天神GIGO（福岡）

◇第1回Zガンダム DX 大会 9/5・28名
優勝:ホセ(Zガンダム)、ナチス(ネモ)
2位 ライム、イレギュラー

◇第8回GGXX# 大会(2キャラ持ち) 9/11・22名
優勝:ヨウ(エディ、スレイヤー)
2位 マコト

◇第2回ハイパーストⅡ 大会(2キャラ持ち) 9/12・20名
優勝:ジャイアン(Xリュウ、Xダルシム)
2位 あいでるん

◇VF4 FT お手並み拝見4 店舗予選 9/25・96名
優勝:ミルクセーキ1号(カゲ)
2位 学ラン影(カゲ)

◇第2回Zガンダム DX 大会 10/2・22名
優勝:ホセ(Zガンダム)、ユ伍長(ガルバディβ)
2位 ソ、ス

今月の猛者紹介！

今月はメッセ102四街道で行なわれた『ファイターズ ヒストリー ダイナマイト』の大会をピックアップ!!　本大会では普段から攻略やコンボ解説などをお店に提供している、埼玉県の上尾からの3名が貫禄の入賞をした。

写真は左から二位のマットロック使いにこ氏、三位の溝口使いティル氏、優勝のザジィ使いのkim氏。

いずれも本作の熱さに引けを取らない、いい表情だ！　冬には個人企画の全国大会の噂もあるぞ。
彼ら以外にも密かな闘志を燃やすプレイヤーは多いはずだ！

http://www.arcadiamagazine.com/branch/event.html

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

58

Roughnecks/
DragonLEE(作文)・[illegible]ヒコロウ(イラスト)

Joystick Troopers
ジョイスティック トゥルーパーズ

■プロフィール■
最後の三十路独身を争っていた同級生が結婚しました。海を越えた愛とはスゴイね。俺と辻ちゃんの距離は[illegible]って書いててキショくなったのでヤメ。おめでとうッ!(涙)
dragon@blue.interq.or.jp

こういうゲームを身体が求めているのだ。

お作法じゃないけど、個人的なプレイ儀式でも。

せっかく買ったプロマシアを起動させることなく過ごしているわけですが(涙)、同じように月々のプレイ料金をカード払いにして無意識に過ごしている人って、一体どれだけ居るんでしょうか。いや、本音としてはサクッと始めたいんですけど、少し前にインストールしたアスカ見参が終わらないんです。気軽なプレイ感覚も相まって、コントローラーを握る時間は広がる一方。

不思議のダンジョン依存症の自分としては、今年発売された同名のタイトルには正直ストレスがたまる一方だったのですが、この一本で大逆転。面白さについてはさんざん語り尽くされた側面もあるけど、格ゲープレイヤーの指が波動拳コマンドを覚えていたり、弾幕シュー好きのプレイヤーが自機の当たり判定を初プレイから大体連想できたりと、プレイを積み重ねてきた財産が「[illegible]やすさ」を実感させてくれる。当然、作り込みが甘いゲームでは、指の経験値がゲームに満足できず、早々に飽きられてしまうわけでして……。そう考えると、今までにあったシステムのゲームというのは、企画も遊びやすさもお手軽な半面、飽きが早いかもしれないというリスクも背負っていたのでしょう。

「トライジール」をプレイして、自分の指が〈連射〉という作業を忘れかけていたのを思い出しました。ほぼデフォルトでソフト連射が搭載されている最近のシューティングや、連射装置を付けている気が利いたゲーセンばかり通っている自分を振り返り、スキルの低下を反省する次第です。指で連射をしているとレバーさばきがおろそかになるなんて、反省というか情けないというか。俺より年上でハイスコア狙っている連中はゴロゴロ居るというのに。

残念ながらプレイヤーは今イチ盛り上がりに欠けているという印象だ。このゲームが持つクセの強さは、今どきのゲーマーはちょっと面食らうかもしれない。自分ではそういったクセをうれしく感じつつも、初プレイの感想としてはそれほど良いものではなかった……でも、つい遊んじゃうんだよね。これはどういうことだろう?

ゲーセンのアップライト筐体に座ってインストに目を通し、2P側のレバーとボタンの具合を確かめつつ(2P側で遊ぶのがデフォって人、居ません?)デモを一通り見ながらドリンクのフタを開けて、一口飲んだらコイン投入。こうして意識を高めたらスタートボタンを押してモニターと操作に集中する。せわしなく乱入される対戦格闘や大型筐体では味わえない、ささやかな[illegible]の儀式。

ワンコインクリアできるゲームならともかく、まだ攻略途上にあるタイトルのプレイ前についやってしまうクセだけど、こんな些細なことでも自己満足を覚えてゲームに集中できるんだから我ながらおめでたいというか……でも自己満足って大事な要素でしょ?

思うに、こういうゲームを身体が求めているのだ。

プレイ前の儀式と自分の指が覚えている感覚で、他人より有利にプレイを進められるタイトル。同時に自分のゲームスキルの衰えすら感じられるゲームオーバーまでの過程は、「古いタイプ」と言われようとも絶対に否定できない大事な時間だ。「それって『トライジール』じゃなくてもいいんじゃないの?」という疑問もあるかもしれない。でも今のゲーセンに、一人だけで没頭できるタイトルなんてほかにある? 無いでしょ?

ゲーセンでの一人遊びすら、ぜいたく過ぎる要求なのかなあ。

とか言いながらも次の興味は、そろそろ発売される大味番長渾身の『ネオコントラ』に移り始めています(ゲーム脳直撃な公式ページは必見)。レバーに飽きたらパッド、パッドに飽きたらレバー。指の記憶を慰める行為に没頭できるだけで[illegible]から、ゲームをやってて良かったと今更ながらに思う。他人には絶対に理解できない[illegible]ことを。

編集者談! 何で今までのプレイスキルや興味が新作で継承されないのかって思う。つまり、そのメーカーの人気作におけるプレイの「コツ」や操作スキルなどが、ちょっとしたことでいいから流用できれば、ずっと乗り換え組が生まれると思うんだよね。それが経験値のある者が有利に働き、難度向上につながるなんて行き詰まり論理は一端脇に置いて、マジで考えてもらいたいね。

人は生まれながらのアイドルではなく、

アイドルとして生まれ変わるのだ――

THE iDOLM@STER
アイドルマスター

アイドルマスター
■メーカー：ナムコ
■ジャンル：アイドルプロデュースゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発 売 日：2005年春予定
■使用基板：SYSTEM246

Text:田渕健康

Rewritable Stage

制作発表とともに大反響を巻き起こした新機軸育成ゲーム『THE IDOLM@STER』が、ついにそのヴェールを脱ぎ始めた！ モニター一杯に広がる渾身のビジュアルと、それを際立たせる膨大なデータ量、そして、スタッフのこだわりが満ち溢れたゲームシステムを引っさげて、まもなく絢爛華麗な開演の時を迎える!!

自分だけのアイドルを生み出そう!
[illegible]子の中から一人を選んで、君の見[illegible]きる女の子の数も増えるので、デュ[illegible]を組ませることも可能!

全国のアイドルたちと覇を競え!
このタイトルは同社の『ドラゴンクロニクル』と同じ『リライタブルステージ』を使用しているので、オンラインを使ってさまざまな遊び方が可能なのだ。現在、自分のアイドルが日本で[illegible]のランキングにいるかなども[illegible]

命を燃やす時が来た！今、新世代育成ゲームの扉が開く!!

これまで、ゲーセンでさまざまなものを育てまくってきた我ら。馬から格闘家からサッカーチームから、果てはドラゴンからサラリーマンまで。これだけ育てりゃ、もうあとは老後の盆栽ぐらいしか育てるものは無いだろう……などと人生一段落してしまってるチミ！ 守りに入るのはまだまだ早いぞ！

今回、ナムコに住んでる妖精さんたちが運んできたビッグなプレゼント『THE IDOLM@STER』は、自らがプロデューサーとなって、自分だけのアイドルを育成するゲームなのだ。アイドルの育成パターンは実に多彩！ プロデューサーの方向性を反映させながら、オリジナリティ溢れるアイドルを育てていくことが可能だ。しかも、オンライン対応で、日本中に散らばるアイドルたちとの熱き戦いも待っているのだ！

目指すは、全国No.1アイドル。さまざまな試練と苦難を乗り越えて、君のプロデュースするアイドルは、全国の頂点に立つことができるか!?

ステージに立って栄光への階段を昇れ!

テレビ番組や各企画のステージに立つことで、ファンの数は増えていく。スポットライトの中で、アイドルとして光り輝くことができるか!?

もちろん、ステージで唄う楽曲は、プロデューサーが決めることができるぞ。

オーディションでライバルと競え!

デビューして知名度を上げるには、毎週行なわれているオーディションを勝ち抜かねばならない。自分の特性をアピールし、審査員の好感度を上げよ！

オーディションは番組ごとに選考枠も異なる。狭き門を抜けられるか!?

育成とコミュニケーションでアイドルっぷりを磨け!

レッスンで才能を磨いたり、会話で交流を深めたりして、彼女たちの長所を引き出していこう。お互いの信頼関係も重要な要素となるぞ。

育成は一週間単位で行われる。レッスンやオーディションなどのスケジュールを組もう。

早わかり！

アイドルマスターゲーム進行チャート

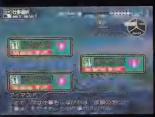
アイドル[illegible]げられるこのゲームは、どのような手[illegible]していくのか? かいつまんで[illegible]

カスタマイズは膨大!

最も目を引くのは、用意された多彩な衣装アイテムの数！　衣装やアクセサリーには、それぞれアイドルの能力を上昇させる効果が備わっていたりするが、もちろん見かけだけで選んでもOK。アイドルの傾向に合わせて、持ち歌も自由に設定できる！

アイドルと一緒に業界生活を満喫!

[illegible]ているであろう"芸能界"で[illegible]、このゲームのウリの[illegible]ようこそいますだ」!

アイドルとのこまめな会話は、彼女たちのモチベーションを上昇させ、育成の手助けになるぞ。

スケジュール管理は個々のプレイヤーの裁量次第。熟成形で行くか、短期集中で攻めるか!?

ゲームの進行は一週間単位で進行していき、その中でどのように時間を使っていくかで、アイドルの育成方向が変わっていくのである。

各能力を上げるためのレッスンや、アイドルとの信頼関係を深めるための日常会話、楽曲を提供してもらうために作曲家への挨拶などなど、こなさなくてはならないスケジュールは目白押し。しかも、もたもたしているとアイドルランクを上げることが出来ずにゲームオーバーとなる場合もあるので、効率よく育成に励むことが肝要だ。

発売は来春！名前入りハッピを用意して待て！

ネットワークを使用したさまざまな仕掛けのほかに、携帯メールなどとも連動した企画も進行中の本作。アイドル育成ゲームという枠を越えて、ゲームセンターに新しい風をもたらしてくれそうな一作だ。

発売に備え、育成予定アイドルの名前入りハチマキとハッピを用意して、期待に胸膨らませながら待っていてくれ!!

プレイヤー情報が記録されるカードには、自分の育成中のアイドルの姿が転写される！　ステージ中の表情をキャプチャーして、絵柄を自由に変更できるぞ。

11月以降にいよいよロケテスト開始!?

限定グッズGET！

いよいよゲームシステムも固まり、ロケテストが見えてきたこのゲーム。何と、そのロケテストではロケテスト用のオリジナルカードを使用するらしい。また、このアルカディアを持ってきた人には、先着順でオリジナルグッズを配るとのこと。公式HPの情報をチェックだ！

レッスンはミニゲーム方式!

アイドルとのコミュニケーションパートがアド[illegible]が強いのに対して、レッスンはアクション性が強いミニゲームとなっているぞ。

実はミニゲームだけでもかなり遊べてしまう本作。どのゲームもクオリティが高いので、思わず没頭してしまうハズ。

レッスンの失敗でゲームオーバーになることはないが、スケジュールを無駄にしないためにも頑張るべし。

アイドルの能力を上昇させるミニゲームは、すべてタッチパネル方式でこなしていくことになる。タイミングを合わせるものや、記憶力に依存するもの、はたまたパズル的なものなどなど、プレイヤーを飽きさせない多彩なミニゲームがそろっている。もちろん、ゲームの結果次第で、育成効率は大きく変化するのだ。

レッスンの結果はオーディションに反映!

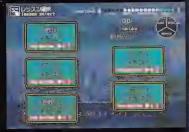
ボーカル、ダンス、ビジュアルという三つのアピールポイントを、審査員の前で効果的に披露していこう。業界全体の流行系統を見極めて、時流に乗ったアピールをしていくのも有効だ。

公式HP：http://www.idolmaster.jp/

撃ちまくれ! ボタンが壊れない程度に!!

TRIZEAL

トライジール

隠し機体出現!?

本作に隠し機体が存在することが判明! 機体性能のみならず、システム自体も大幅に変化するこの機体、どこかで見たことがあるという人も多いんじゃないかな? この機体の正体と選択方法は次回の記事で紹介するぞ!

今月は3・4面のポイント攻略と、1・2面の稼ぎポイントをお届けしよう。ステージが進むごとにどんどん攻撃が激しくなってくるが、必ず抜け道は用意されている。敵の攻撃をよく観察して、活路を見い出そう。

トライジール
- ■メーカー：トライアングル・サービス／タイトー
- ■ジャンル：縦スクロールシューティングゲーム
- ■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
- ■発売日：2004年9月(稼働中)
- ■使用基板：NAOMI

Text:黒鉄タカスエ

STAGE 3

巨大空母との戦闘となるステージ3。この辺りから、適当にバリバリ撃っていくだけではクリアが厳しくなってくるぞ。

基本方針

巨大空母から発進してくる戦闘機と、空母の砲台が多数出現するステージ。空母上を行ったり来たりするため、砲台を破壊し損ねてしまうと後で苦戦をしいられるハメに。砲台の出現パターンをきっちり覚えて、出現後即破壊を心掛けていけば、比較的安全に進められるぞ。

隅の方に出現する砲台も破壊しておこう。

POINT

前半とボス戦前半に出現する多数の砲台地帯。砲台は破壊しても一定時間で復活し、その際狙い弾のバルカン砲台かばらまき弾砲台がランダムで出現する。前半は4回、後半は7回破壊すれば復活しなくなるので、確実に破壊してしまおう。破壊する際は、ばらまき弾砲台を優先的に破壊すれば回避スペースを大きく取れるのでオススメだ。

なお、砲台の耐久値はそれほど高くないので、ミサイルをメインにして戦えば、離れた位置の砲台も楽に破壊できるぞ。

前半の砲台は数が少ないのでこのように密着して、バルカンで即座に破壊しよう。

後半の砲台は数が多く、残してしまうと危険。ミサイルを有効活用しよう。

BOSS

ボス本体である艦橋と、POINTで解説した砲台との戦闘になる。本体との戦闘前に砲台を破壊していれば、ボスに重なっても弾には当たらない。ただし、後部左右に道中破壊できない砲台があるので注意。

また、ボスの耐久力が半分以下になると、中心部からばらまき弾を発射するため、安全地帯が無くなる。耐久力を半分以上残し、タイムアップを狙うのが最も安全な策だ。

ボスの耐久力が半分以上ならば、本体の上が安全だ。

砲台を残すと非常に厳しくなる。早めのボムで対処。

SECRET

2個目の大型砲台を破壊した後、眼下に赤いタワーが出現する。ここに到達した時点でボムのストックが5個あると、カメが回転しながら飛んでいき1万点のボーナスが。ゲームスタート時の所有ボム数は2個なので、1〜3面でシークレットのボムをキッチリと取得していなければいけないぞ。

SECRET

前半と中盤に出現する、ばらまき弾を発射する大型砲台。船体の両側に付いている砲台を破壊することでボムが出現する。この砲台は耐久力が非常に高いが、砲台に重なってしまうとばらまき弾には当たらないので、出現後弾を撃ってくる前に重なって安全に撃ち込もう。その際、左右から出現する戦闘機に突っ込まないように。

1個目、2個目に左右から出現する戦闘機を撃破したら重なりに行こう。

2個目も目安は同じ。上からも戦闘機が出てくるので、攻撃の手を休めないように。

TRI知〜る ボス戦前になると出現する青い味方は破壊されるとパワーアップアイテムを出してくれる。この味方機の出現数はパワーアップ状況により変わり、1段階では4機、以降1段階上がる毎に1機ずつ減っていく(最低1機)。なお、パワーアップ状況は合計ではなく味方機出現時に選択している武装なので、最も低いパワーアップの武器に切り替えれば味方機が多く出現する。

TRI知～る HYPER 1面稼ぎポイント

写真の位置でじっとして連射しているだけで、20万点はゲットできる。腕に自信がある人は、勲章回収も積極的に行なおう。さらに点数アップ間違い無しだ。

1面は、分岐が成功するかどうかで大幅に点数が変わる。分岐に成功すれば、安全地帯で敵を倒すだけでも20万点以上稼げる。さらに、全部を回収するのは難しいが、勲章が敵1機に付き10個出現するので、うまく回収できればさらなる点数アップが期待できる。また、撃破率100%を狙うためには分岐成功は必須だ。

ここでの稼ぎはそれほど難しくない。ハイスコアを狙っていない人も分岐を成功させてみよう。本作は点数による難度アップは存在しないので、稼げるところで点数を稼いでおくのがオススメだ。それだけエクステンドに近付くぞ。

TRI知～る HYPER 2面稼ぎポイント

ここで何回粘れるかで点数に大きな差が出てくる。ブロックを落としてしまっては、意味が無いのだが、無理して拾おうとしてやられてしまっては本末転倒だ。

2面で一番大きな稼ぎポイントは、スクロールが止まる位置でのブロックのリフティング。ボス戦まで持ち越せるので、撃破率100%ボーナスも5回以上1万点ブロックをリフティングすれば取り返せる。敵の破壊よりもリフティングを優先した方が点効率はいいのだ。

バウンド回数を増やすには、ブロックの出現ポイントで片方の砲台を残しておくといい。砲台が自爆するまでねばれれば、その間ずっとスクロールは止まったままなので、大幅に回数を稼げる。ただし、攻撃を回避しながらのリフティングは困難なので無理は禁物だ。

STAGE 4

このステージから戦いの舞台は宇宙へ。道中・ボス共に気合いを入れていかないと、あっという間にやられてしまうぞ。

基本方針

このステージからは、難度を抑えるためにパワーアップ7個未満で進んでいては火力不足になってしまい、逆に苦戦を強いられる。逆に一気にフルパワーアップまでもっていければ、難度が上昇しても対処ができるので、できれば3面ボス辺りから積極的にパワーアップしておこう。

隕石地帯はショットレベルが低いと特に厳しい。

POINT

フルパワーアップならとにかく撃つべし! ひたすら破壊し続けよう。

途中でやられてしまっても、砲台と戦闘機のみを破壊することで切り抜けられる。

ステージ中盤からボス前にわたって続く隕石地帯。大きな隕石を破壊すると小さな隕石に分裂してしまう。さらに、大小ともに隕石にカムフラージュした砲台が存在している。

ここまででパワーアップを十分に行なえていれば、ミサイルをメインにしてひたすら撃ち続けることで、後ろから出現する戦闘機も破壊できる。もし道中でやられてしまいパワーアップが十分ではない場合は、隕石はなるべく破壊せずに回避しつつ、大きな隕石にカムフラージュした砲台を破壊していこう。

POINT

最後に登場するUFOは当たり判定が小さい。近付いて破壊してしまおう。

トーチカ越しにレーザーであぶってやれば安全。しっかり当てれば楽に倒せる。

ステージ序盤の「BREAK OUT !」で、敵戦艦をすべて破壊すると分岐が発生する。

某ゲームのように、トーチカに守られた自機に似た敵が出現するぞ。トーチカは非常に耐久力が高いが、その後ろで左右に動いている敵本体を倒せば、本体の直前に展開しているトーチカもすべて壊れるので、レーザーでトーチカ越しに攻撃して破壊しよう。

また、ここですべての敵を破壊すると最後に画面右からUFOが出現。破壊すれば1万点のボーナスが入るぞ。

BOSS

ボス戦は、大きく三つの形態に分かれている。特に厳しいのが、バルカンとばらまき弾を発射してくる四つの砲台を射出し、さらに周囲から隕石が飛来してくる2次形態。この砲台を残したままにしておくと、そのままボス本体から2本の極太レーザーを発射する3次形態に移行してしまうので、破壊し切れない場合は素直にボムを使ってしまった方が無難だ。

ミサイルをメインにすれば隕石を楽に破壊できるぞ。

砲台は耐久力が非常に高いので注意しよう。

SECRET

隕石地帯中盤までに小さな隕石を一定数以上破壊すると、画面右下からロケット「HOPE」が出現。1万点のボーナスが入る。

大きな隕石や隕石にカムフラージュした敵はカウントされないので注意。とはいえ隕石は大量に出現するため、とにかく壊し続けていれば確実にボーナスは入るぞ。

お詫びと訂正：11月号の記事内「難度上昇のヒミツ」にて最後の文章が途中で途切れてしまっていました。正しくは「つまり、ワイド5段階(4個)+ミサイルorレーザー3段階(2個)までなら、パワーアップしても難度に影響を与えない。」となります。ここに訂正すると共にお詫び申し上げます。

新生BeForU、
1stマキシシングル
"KI・SE・KI"をリリース!!
今月は6人になったBeForU全員の
貴重なインタビューからスタート!
新メンバー3人の加入、
11月18日には初のマキシシングル
"KI・SE・KI"がリリースされるなど、
新たなステップを踏み出した彼女たちから目が離せない!
さらにPS2版2タイトルの紹介、
TGSライブリポートなど、今月も盛りだくさん!!
みんなで参加!! BEMANIシリーズ総合支援コーナー!!!
BEAT RAIZING
beatmaniaⅡDX＋GUITARFREAKS & drummania ＋ pop'n music

初のマキシ"KI・SE・KI"、レコーディング&PV収録秘話！

――初のマキシシングル"KI・SE・KI"がリリースされますね。レコーディングは順調に進みましたか？
さやか ノリノリでした(笑)。
みはる 緊張するかと思ったけど、結構楽しくできました。
さやか 練習しまくりましたよ(笑)。
――では、先輩方三人はレコーディングどうでした？
りゆ まぁ、いつもの通り、つるっと(笑)。
Noria 我らの小坂りゆなので(笑)。
代真 つるっと。
Noria そう、つるっとやってたと思います(笑)。
――"KI・SE・KI"はどんな感じの曲に仕上がっているのでしょうか？
りさ ユーロビート？
Noria ユーロよりはダークかなぁ。
りゆ ダンスミュージックです(笑)。暗い感じかなぁ……暗いっていうか……。
代真 クールな感じですね。
さやか カッコイイです。
代真 BeForUのイメージが「かっこかわいい」ですからね。
りゆ 今回は曲構成がA→B→C→サビなんです。だから展開が速いですね。
代真 みんなが歌えるように、パートを増やしてあるんです。それと『ⅡDX RED』に収録されたバージョンでは2番から始まります。だからCDを買わないと、1番が聞けないんですよ(笑)。
Noria ゲームだと間奏からスタートするんです。CDの方は1番の前奏から入っているので、それもまた聞きモノ？ 見モノじゃないもんね(笑)。
――この"KI・SE・KI"の意味は、「ミラクル」の奇跡なんですか？ それとも自分の辿ってきた「軌跡」なんですか？
りゆ 両方ですね。詞は私が書きましたが、[illegible]聞いた皆さんが好きな[illegible]に解釈してくださっていいと思います。
――[illegible]みました？
りゆ どちらかというと、ソロアルバムの方が悩みました(笑)。アルバムで鍛えられましたから。
[illegible] [illegible]
[illegible] [illegible]で書いて、選んだ[illegible]
みはる 超悩んだ～。
さやか 初めてだったもん[illegible]
みはる 「詞って何？」ってい[illegible]
りさ 有沢さんは初めてだった[illegible]
さやか 私とりさちゃんは、[illegible]書くことの難しさが分かりましたね。
りさ 詞を何度か書いてた私たちでも難しかったから、有沢[illegible]
[illegible]
――[illegible]PVには[illegible]
[illegible]ジョンやってた[illegible]
――では、本編のPV撮影は？
代真 かなり本格的でしたね。緊張、とまではいかなかったですけど、結構本格的な空気が感じられて……でも楽しかったですよ。みんな朝からニコニコ。
さやか [illegible]、間違えて一つ前の駅で降りたりして――。
――え、南さんが？
さやか 違いますよ(笑)、はぁちん(=みはるのニックネーム)が。
代真 そこでもまた伝説が(笑)。
みはる でもすぐ気付いてまた乗りました(笑)。

――微妙にトラブルメーカーな感じがしますが……。
代真 もうかなり伝説作ってますね。
さやか PV撮影中は無かったかなぁ～。
代真 そこで集合写真を撮った時が、一番印象が強いですね。かなり辛い体勢[illegible]ちょっと筋肉痛になったりもしました(笑)。
[illegible] [illegible]ページに載っている写真はPV収録後に撮ったので、[illegible]疲れてる感じですね。「そのままで居て」って言われて撮った写真[illegible]
さやか ちょっと不機嫌そうな顔してたりするしね(笑)。
代真 集合写真もカッコよく撮れてるんですけど、30[illegible]
Noria ポーズを取っていて、Noriaはりゆの[illegible]うぶるぶるしちゃってて、「ぶるぶる伝わるよね、ごめんね」とか(笑)。
りさ 体勢つらく[illegible](笑)。大変だった。
代真 長かったし[illegible]
りゆ そんな裏側も、DVDに入ってます。
――最近、皆さんはアーケードゲームをプレイしていますか？
りさ ではNoriaさんからⅡDXの話でも(笑)。
Noria ⅡDXの曲を全部クリ[illegible]ないので、とりあえず[illegible]曲目をLIGHT7に[illegible]EXTRAを出すように最後の曲はLIGHT7の★6か難しい曲をやって、最後の4曲目(EXTRA)で、できない7KEYを頑張って、落ちて、終わったぁ～って(笑)。
みはる EASYにしたら？
Noria EASYにしても、ダメなの。[illegible]曲があるんだけど、70%ちょいで落ちちゃう。後は、段位認定を[illegible]クリアして、2段が全然クリアできない～。
みはる ポップンも『いろは』になったし、始発でゲーセンへ行って、5回くらい遊んじゃった(笑)。
りさ 有沢さん、ポップンはどれくらいできるんですか？
みはる 40とか41とか……。
Noria そういえば、全国100位以内って言ってたもんね。
りさ はぁ～！ すごい、本物ですよ本物。
みはる でも今は『drummania』ばっかりやってます。スキル[illegible]超えたから、もううれしくてうれしくて。
りさ あ、おめでとうございます(笑)。
――それでは、6人になったBeForU、今後の[illegible]
りゆ 大きな所でライブを[illegible]歌えたらって思います[illegible]皆さん[illegible]と思いますので、見てください。
代真 皆さんに会える場がもっと増えればいいと思います。
りさ 新人三人で頑張って[illegible]先輩三人に追い付けるように[illegible]
さやか 今まで、自分が聞く側で見る側だったけど、今は逆の立場に立っているわけで……だから聞いてくれ[illegible]ていきたいです。
Noria 人数も増えたことで、すごくパワーがあふれていると思います。個人的なこととしては、もっと自分の声をみんなに届けられるように頑張りたいと思います。『ⅡDX RED』が稼働したら、たくさん"KI・SE・KI"で遊んで、ムービーを見ながらでもクリアできるように頑張ってください(笑)。
みはる かっこいいところをみんなに見せられたらなって思います。
代真 数々の伝説があっても……かっこかわいく(笑)。
りゆ そんな伝説を吹き飛ばすくらい(笑)。
さやか 伝説は忘れて……頑張る？ 忘れるくらい頑張ると(笑)。
――有沢さん、すっかり伝説製造機ですよね(笑)。
(ここでみはるの携帯が鳴る)
(全員爆笑)
みはる ケータイ切ったのに、なんで鳴るの!?

小坂りゆ
Riyu Kosaka
今回のインタビューでも早口弾丸トークと笑いは忘れていない。"KI・SE・KI"では作詞も担当。作詞活動が面白くてしょうがないとか。今後の楽曲でも作詞活動が増えそうだ。

Noria
会うたびに髪の毛の長さが変わっているNoriaちゃん。ドラえもんの映画が来年は公開[illegible]最近はⅡDXとメダルゲームにもハマリ中。

小松 代真
Yoma Komatsu
BeForUのお姉さん的存在。りゆちゃんと温泉に行く計画が、なぜかインタビュー中から進行中!? PV収録は初めてとのことだったが、実は本番に強いタイプ?

南 さやか
Sayaka Minami
りさちゃんから"ねえさん"と呼ばれている。新メンバーのまとめ役(?)。そんなねえさんなさやかちゃんは、以前から歌詞を書いてるとのこと。

有沢 みはる
Miharu Arisawa
日々"伝説"を生み出し続ける天然お嬢様な新メンバー。ニックネームは「はぁちん」。インタビュー時に三軒茶屋とお茶の水を間違えて……でもポップンの腕前は超一級。

外花 りさ
Risa Sotohana
とってもゲーマーなりさちゃんは、専門用語もバリバリ。各種BEMANIシリーズもプレイし、腕前もなかなか? 最年少とは思えないほど落ち着いた新メンバー。

『8th style』、早くもPS2に!!

PS2版で『ポップン10』登場!

beatmania IIDX 8th style

初回特典・GOLI氏描き下ろしエントリーカードをゲットせよ!

PS2版「8th style」もしっかりアーケード版と連動! 稼働したての「IIDX RED」で使用できるGOLI氏描き下ろしのエントリーカードが初回封入特典だ!! さらに特別イベント応募ハガキも同梱!!!

『いろは』用オリジナルエントリーカードが初回特典!

PS2版「ポップン10」には、12月稼働予定のアーケード版最新作「ポップン12 いろは」で使えるオリジナルエントリーカードが初回限定の封入特典になっている。このカードだけの特典もあるのだ!!

段位認定モードを一新!

アーケード版と同様、「8th style」では段位認定モードが一新され、大幅にパワーアップ!! しかもアーケード版とは異なるコースも用意され、インターネットランキングまで開催予定とあっては……IIDXファンならトライするしか!! そして"BEGINNER'S MODE"では、プレイヤーのプレイスタイルやシステムのアドバイスも受けられる親切設計なのだ!

PS2版のオリジナル要素は!?

コンシューマー版でおなじみの"STUDY MODE"が"STUDY TOURS"に進化して登場! ポップンシリーズは初めてという人でも、このモードでしっかり練習すればしっかりと9ボタンモードでプレイできるようになるという、非常に優れたビギナー向けの練習モードだ。楽しみながら上達できるのが、"STUDY TOURS"最大のウリになっている。

PS2版オリジナル楽曲を追加!!

「8th style」もポップン同様、コンシューマー版オリジナルの新曲が追加される。現在判明しているだけでも、ogoシェフ、L.E.D.、Sanaといった豪華な顔ぶれ。

初心者からエキスパートまで楽しめるPS2版。これで燃えて、「IIDX RED」が待つアーケードへと繰り出そう!!

PS2版オリジナルキャラももちろん登場!

古川"good-cool"竜也のグッとくるはなし

第四回

自分が本当にやりたいことを見付けるのはスゴく難しいことです。それをたちどころに発見できるのなら、だれも悩みはしませんよね。そんな中でも「これをやりたい」と少しでも思う事ができて、心が躍るような気持ちを感じられる対象があったときは、とりあえずそれに向かって真正面から進んで行くのが大事だと思うのです。

しかし、その道程には必ず障壁が現れます。僕も今まで何度も壁にぶち当たってきました。まずは初期段階で出現するのは、それを達成できるかについての「不安」という厄介な代物。人間は本能的に生命を維持するため、未知の領域を避けたがる傾向にあるとされています。人間だって哺乳類であり、動物の一種です。草食動物が、弱肉強食の脅威を常に感じているようなものが、われわれの中にも確実にあるんだと思います。言い換えれば「不安」というものは、自分自身を守ろうとしているだけの単純明快なものであるといえるのではないでしょうか。

では、その「不安」を取り除くにはどうすればいいのでしょう。とりあえず「不安」を抱かない人は間違い無く、この世に一人も存在しません。今まで自分が見たり聞いたりした経験の無い世界に一歩足を踏み入れるときには、だれにでも平等に起こる現象です。この仕組みを知っているだけで、カナリ気分が楽になります。「不安なのは自分だけじゃないんだ……」と。僕は不安を感じた時、それを書き出して具現化し、その原因を冷静に探ってみるようにしています。大抵の場合、原因は思ったほどヘヴィーじゃないんですよね。そして、原因がハッキリと認識できていれば、だれかにお悩み相談をするときも正しく状況を伝えることができるので、的確なアドバイスをゲットできるのです。なので、不安を払拭する方法論は「原因をしっかり解析すること」と「これは人間だれしもが抱く感情である」と理解することです。これさえしっかり押さえておけば第一の難関は何なくクリア。

しかし、次に控えているのは、実際に取り組んだ上で立ちはだかる「ハードル」です。でも、最初に「不安」という最も大きな壁を取り払うのに成功していれば、意外にすんなり飛び越えられるものなんです。ハードル越えをゲームみたいに楽しんじゃうくらいの余裕を持ちましょう。

大事なのは「これをやりたい」と目標を持っていたとしても「ホントに私にできるのかなぁ……?」と考えてしまったり、実際に目標に向かって出発したとしても「やっぱり私には無理だったかも……」など、何かしらにつけてネガティブに自己を否定しないことです。

いつも気持ちをワクワクで満タンに保ち、それが本当にあなたにとって「やりたいこと」だったなら、必ず障害を超えられます!! 何か新しいことにチャレンジしようと思い立ったときには、チラッとこの話を思い出してくださいね〜♪

古川"good-cool"竜也さんに、コラムのご感想やご意見、励ましのお便りを募集しています。
あて先は〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 「グッっとくる話」係まで

TGS ポップン&IIDX ミニライブリポート

朝比奈亜希
1. Dance With Me
2. Tell Me More...

朝比奈亜希ホームページ→ http://www.asahina-aki.com/index.html

GUzzle
1. 同じ空の下
2. EGOIST

GUzzleホームページ→ [illegible]

L.E.D. VS SLAKE
1. TGS LIVE_EXCELLENT_MIX

Sana with Togoシェフ
1. Custom made Girl -NOT FOR SALE-
2. エブリデイ・ラブリデイ

Sanaホームページ
→ http://www.konami.co.jp/[illegible]

[illegible]東京ゲームショウのイベントステージで、ポップン&IIDXライブが開催された。

1組目は[illegible]スペシャルユニット、L.E.D. vs SLAKE。[illegible]ta-kを加えた[illegible]ユニットで、[illegible]L.E.D.と[illegible]SLAKEが交互に繰り出す曲に、観客は大盛り上がり！

続いて朝比奈亜希が登場、華麗なダンスと共に歌い上げる。3組目はGUzzleが登場、ノリのいいヒップホップの曲を披露。最後はSana with Togoシェフ。Sanaの歌声とメイド姿のダンサー、それにシェフのギターでライブをポップに締めくくった。

INFORMATION from BEAT RAIZING

新譜リリース情報

あしたになあれ／パーキッツ
コナミメディア／KOLA-076
¥1,300（tax in）

Now On Sale
①あしたになあれ ②恋する東京 ③つめのかたち ④あしたになあれ（Karaoke） ⑤恋する東京（Karaoke）

Brownie Sana
コナミメディア／POCE-7329
¥1,300（tax in）

11.10 On Sale！
①Brownie ②Make slow
③Space Dog
④Brownie（karaoke）
⑤Make slow（karaoke）

ポップン&IIDXモバイル最新情報!!

毎月BEMANIファンの心をくすぐる配信をしてくれるコナミオンラインから、11月の最新情報をお届け！「IIDX RED」ではコナミネットDXがカスタマイズに一役買ってくれるので、今が加入しどきかも!!

【着信メロディ】

ゲーム名	曲名
SHOOTING STAR	(beatmania IIDX 10th style)
BABY LOVE	(beatmania IIDX 10th style)
MY GIFTS	(pop'n music11)
柳小路のシスター	(pop'n music11)
WE ARE	(GUITARFREAKS 11th MIX)
赤い鈴	(GUITARFREAKS 11th MIX)
システム画面BGM	(クイズマジックアカデミー)

【待受画像】
MIND YOUR STEP! (GUITARFREAKS 9thMIX&drummania 8thMIX)
MAD BLAST (GUITARFREAKS 9thMIX&drummania 8thMIX)
ムラサキ (pop'n music11)
カジカ (pop'n music11)
サユリ (pop'n music11)

〈配信サイト〉
■iモード「コナミネットDX」
アクセス方法：iMenu⇒[illegible]リスト⇒ゲーム⇒ゲーム1⇒ゲームパック
月額情報料：300円（税込315円）
■ボーダフォンライブ！「KONAMI MUSIC HITS」
アクセス方法：ボーダフォンライブ！⇒メニューリスト⇒着信メロディ⇒ゲーム・パチンコ
月額情報料：300円（税込315円）
■EZweb「コナミネットDX」
アクセス方法：EZトップメニュー⇒カテゴリで探す⇒ゲーム⇒総合
月額情報料：300円（税込315円）

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ募集中！

今月はお休みさせていただきましたが、IIDXのフェイバリットナンバーズ&キャラクターズ、ギタドラのGdフェイバリットナンバーズ、まだまだ募集しています。今月はPS2版「ポップン10」と「IIDX 8th style」を抽選で3名ずつにプレゼント！ なお、必ず巻末のアンケートハガキの自由欄を使ってご応募ください。複数部門への投票も大歓迎。あなたの愛ある投票、お待ちしてます！

バーチャファイター4 ファイナルチューンド
『VF4 FT』ムック発売迫る！

DVD付録に関して

当初、『VF4 FT』ムックはDVD映像付録の予定で告知しておりましたが、DVDで使用する音源に対して、予想を上回る莫大な著作権使用料が計上されてしまいました。これに伴い、値上げを行なってでもDVDを付けることを検討致しましたが、読者・プレイヤーへの価格負担があまりにも膨大になってしまうため、やむなくDVD付録を付けずに、価格を抑えたムック単体として販売することに致しました。DVD映像を楽しみにしていた方々にはお詫びいたします。また、このDVDは単品パッケージでの商品化を企画しておりますので、追って告知させて頂きます。

（アルカディア編集部）

アルカディア編集部が自信を持って贈る『バーチャファイター4 ファイナルチューンド』の決定版

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.17

Virtua Fighter4 Final Tuned OrangeBook -JUNKEYS' LAST STAND-

『Ver.A』に完全対応！
全技のフレーム表掲載！

11月12日（金）発売予定
予価1,659円（税込）

© SEGA, 2004

『ザ・ランブルフィッシュ』の集大成がここにある！

喧嘩作の全ぼうが今明らかに！

UNDOCUMENTED THE RUMBLE FISH

だれも知らなかったT.R.F.

定価1,344円（税込）
絶賛発売中！

©Sammy ©Dimps 2004

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル　営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にてご注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお申し込み先　アスキーストア　E-mail：cs@ascii-store.com
または弊社サイト　http://www.enterbrain.co.jp/にてご注文ください。

株式会社 エンターブレイン

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン TEL03-5433-7850(営業部)
http://www.enterbrain.co.jp/
◆通信販売のお申し込み先◆
E-mail：cs@ascii-store.com
もしくは当社サイトにてご注文下さい。

【PSYVARIAR 2 EXTEND EDITION】

○ サクセス ○ 縦スクロールシューティング
○ Xbox *Live*：スコアランキング対応、リプレイデータアップロード・ダウンロード
○ 好評発売中

ゲームセンターあらし

【式神の城 II】

○ キッズステーション ○ 3D縦スクロールシューティング
○ Xbox *Live*：コンテンツダウンロード、スコアランキング対応 ○ 好評発売中

【GUILTY GEAR XX #RELOAD】

○ サミー ○ 対戦格闘
○ Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応 ○ 好評発売中

【METAL SLUG 3】

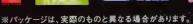
○ SNKプレイモア ○ アクションシューティング
○ Xbox *Live*：スコアランキング対応
○ 好評発売中

キャンペーンサイトに集まれ！ www.xboxarcade.jp

it's good to play together

www.xbox.com/jp/

必殺技、Xbox *Live*™で、炸裂だ！

ゲーセンで熱くなったあのゲームが、Xbox *Live*™ 対応で、
続々登場だ。しかも、全タイトル、特典つきコレクターズ パッケージで、
4,800円※。こりゃあ、腕が鳴るぜ！　※希望小売価格（税抜）

GUILTY GEAR ISUKA

THE KING OF FIGHTERS 2002

【GUILTY GEAR ISUKA】
○ アークシステムワークス　○ 対戦格闘
○ Xbox *Live*：オンライン対戦、スコアランキング対応
○ 2004年12月16日 発売予定

【THE KING OF FIGHTERS 2002】
○ SNKプレイモア　○ 対戦格闘
○ Xbox *Live*：オンライン対戦、ランキング対応
○ 今冬発売予定

SUCCESS　Sammy

※パッケージは、実際のものと異なる場合があります。

今月は11月に登場する注目のニューアイテムをドーンと紹介！　各メーカーさんから頂いた早めのクリスマスプレゼントも見逃せないぞ!!

アイコンの見方

③ ルパン三世 テレフォンボックス型ケース＆フィギュア

バンプレスト・11月上旬登場・3種

電話ボックス＝携帯ケース？

電話ボックス型ケースのドアを開けると、携帯スタンドに早変わり。縦置き式の充電器の場合、そのまま中に置くことが可能だ。普段からお世話になっている携帯を、オシャレに飾ろう。

① Nintendo ゲームボーイアドバンスSP&カセット ツインキーホルダー

バンプレスト・11月中旬登場・5種

カセットは実際にセット可能!!

ゲームボーイアドバンスSP本体がキーホルダーになった。付属のカセットは、好評を博したファミコンミニシリーズからセレクト。限定品版カラーもあるのがうれしい！

⑤ 仮面ライダーブレイド ウィリーバイクディスプレイモデル

バンプレスト・11月中旬登場・3種

仮面ライダーにはウィリーがよく似合う！

ブレイドとその愛車ブルースペイダー、そしてカリスとその愛車、シャドーチェイサーの迫力に満ちたウィリーシーンを立体化！　何と、カリスは闇夜を疾走するバージョンもアソートされているのだ。

② ドラゴンボール フィギュア付ラジオコントロールカー

バンプレスト・11月下旬登場・2種

オッス！オラ ラジコンになったぞ！

悟空とヤムチャ＆プーアルのフィギュアが搭乗したバギーを、実際に操作できるラジコンが登場。前進と斜め後退という二つのアクションを駆使し、華麗な走りを見せ付けよう！

⑥ 成恵の世界 制服型ケース

アルセ・11月登場・3種

桜ノ町中学校の制服がプライズに!?

セーラー服や詰め襟学生服の形をした、世にも奇妙な小物入れ。背中にファスナーが付いていて、そこから小物を入れられるのだ。サイズは16センチほどで、カバンなどに付けておくと便利だぞ。

③ Nintendo ファミコン&ディスクシステム ハード型ティッシュケース

バンプレスト・11月中旬登場・2種

感涙の四角ボタンバージョンもあり！

実機とほぼ同サイズのファミコン&ディスクシステム型ティッシュケース。ティッシュの箱をケースの中に入れると、カセットを差し込む部分からティッシュを取り出せるという、こだわりの逸品だ。

11 新世紀エヴァンゲリオン エクストラパジャマタイムフィギュア

セガ・11月下旬登場・2種

"夢中"にさせる二人の寝姿!

綾波とアスカの悩ましげなパジャマ姿を立体化。繊細な表情はもちろん、そこはかとなく色気を漂わせる小悪魔的なポーズを、見事に表現している。額縁をベースに見立てた構成も面白い。

7 円盤皇女ワるきゅーレ ビッグ抱きクッション

アルゼ・11月登場・2種

ファン必携の"萌え"クッション!

ネコミミメイドの真田さんと、機械皇女コーラスの全身が描かれたクッション。大きさは80センチとかなりのビッグサイズを誇り、抱き枕として使うこともできるのだ。こりゃ、いい夢が見られそうですな。

12 新世紀エヴァンゲリオン コレクションフィギュア Party Time

セガ・11月下旬登場・3種

こんなパーティに参加したい!

「エヴァ」のヒロインたちが、アダルトなパーティドレス姿で登場するぞ。イブニングドレスやチャイナドレスなど、TVアニメでは見られなかった服装に、目が釘付けになること間違い無しだ。

8 テニスの王子様 収録風景ぬいぐるみ

オムロンエンタテインメント・11月中旬登場・6種

青学メンバー声優デビュー!?

リョーマたち「テニプリ」のメンバーが、ラジオやドラマCDの収録にチャレンジ!? そんな珍しいシチュエーションをモチーフにした、キュートなぬいぐるみが登場だ。台本や読者ハガキなど、小物にもこだわっているぞ

13 攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュア

セガ・11月下旬登場・4種

公安9課がプライズ界の捜査に乗り出す!

TVアニメ「攻殻機動隊 STAND ALONE COMPLEX」のSDミニフィギュア。素子、バトー、そしてタチコマたち公安9課のメンバーが、かわいらしくデフォルメされているぞ。モデルデザインは、イラストレーターの藤田幸久氏が担当している。

9 Canvas2～茜色のパレット～ 描きかけのキャンバスクッション

ソル・インターナショナル・登場中・4種

※実際の製品と一部異なります。

心のキャンバスに描かれた四つの思い出

人気美少女ゲームが、プライズに初登場! 原画家、七尾奈留氏のラフスケッチがデザインされた四角いクッションは、まるで本物のキャンバスのよう。エリスや菫といった美少女キャラたちを、身近に感じられるのだ。

今月のプレゼント

今月もプレゼントが盛りだくさん! 各プレゼントの応募先は、58ページの読者プレゼントコーナーをチェック!

- Nintendo ゲームボーイアドバンスSP&カセット ツインキーホルダー　5個セットで3名様
- ドラゴンボールZ フィギュア付ラジオコントロールカー　2個セットで3名様
- 成恵の世界 制服型ケース　3個セットで2名様
- 円盤皇女ワるきゅーレ ビッグ抱きクッション　2個セットで2名様
- Canvas2～茜色のパレット～ 描きかけのキャンバスクッション　4個セットで1名様
- 新世紀エヴァンゲリオン エクストラパジャマタイムフィギュア　2個セットで3名様
- 攻殻機動隊 ミニディスプレイフィギュア　4個セットで3名様

10 北斗の拳 コレクションフィギュア Vol.10

セガ・11月中旬登場・3種

北斗七星、再び輝く!

ハイクオリティな造形で好評を博した、「北斗の拳」のフィギュアシリーズが、ついに再始動! 約1年8カ月ぶりとなる最新作には、ケンシロウとシンの宿命の二人に加え、あの"拳法殺し"ハート様のお姿が!!

みんなで遊べば面白さ無限大!!

WingFantasia™
ウイングファンタジア

ウイングファンタジア
- ■メーカー：コナミ／コナミマーケティング
- ■ジャンル：プッシャー型スゴロクメダルゲーム
- ■操作方法：メダルシューター+1ボタン
- ■発売日：2004年7月(稼働中)
- ■使用基板：—

大型メダルゲームに定評のあるコナミから、またまた熱いゲームが登場したぞ。プッシャーとスゴロクを合体させたゲーム性は、一緒に遊ぶ人が多いほど面白いのだ!!

Wing Fantasia ここが面白い!!

「ウイングファンタジア」の面白さは、とても一言では語り尽くせない。そこで本作を彩るさまざまな面白要素を、ピックアップしてご紹介！

ルーレットでドッキドキ!!

自分の番も気になるけど、ほかの人の番も気になる。頼むから、アイツをBB&SJPには止まらせないでくれ～！　それが終わったら自分を止まらせるようにしてね(笑)。

パーティゲームで競え!!

スゴロクマップ上の「CARD」マスに止まったら、いろいろな効果があるカードが引ける。中でも楽しいのは全員参加のミニゲーム。だれが一番多く敵船に弾を撃ち込むか勝負だ!!

スゴロクでデッドヒート!!

スゴロクマップ上で、ほかのプレイヤーとルーレットを使ったスゴロク勝負！　出た数字の分だけ自分の駒を進められるぞ。狙うはビッグボーナス(BB)とスーパージャックポット(SJP)だ!!

このマップでは外周のメダル配当よりも、内周の配当の方が高く設定されているのだ。うまくワープゾーンに止まって、内周に移動しよう。さらに内周には魅惑の大量配当が期待できるBBもあるぞ。これはもう狙うしかない！

BB&SJBがスゴイ!!

マップ上にある、SJPに止まると、大量のメダルが！　実はこのチャンスは、SJPのマスをだれかが通過するたびに増えていくのだ。ほかの人が止まらないように祈ろう!!

ウイングファンタジアの遊び方

気になる遊び方の紹介だ。基本的な遊び方は、メダルシューターからメダルを打ち出し、チェッカーに入れるというもの。うまくチェッカーにメダルが入ればスロットが回り出すぞ。このスロットをどれだけ回せるかが勝負のカギだ。

1 メダルをチェッカーに入れろ！

2 スロットがキモ！

本作では「ルーレットを回す」ことが大事。ルーレットを回すには、スロットで、「トレジャースゴロク」マークを出さなければならない。メダルをチェッカーに入れてガンガンスロットを回そう。

3 ルーレットを回せ！

スロットでトレジャースゴロクマークがそろうか、スゴロクステップがたまるとルーレットが回せる。その結果、条件が良いマスに止まれるかどうかは、キミのルーレット運次第！　グッドラック!!

ほかにもイベントがいっぱい！

トレジャースゴロクマーク補足：スロットの絵柄である「トレジャースゴロク」マークは、絵柄がそろったら直接ルーレットを回せる。しかし、そろわなかった場合でも、絵柄が出てさえいればスロット画面下部にある「スゴロクステップ」に蓄積されるぞ。このステップが全部たまるとルーレットが回せるのだ。あきらめずにスロットを回し続けよう。

ヤングの祭典 立体貴族

いやー、2号連続で「立体貴族」が掲載されていると、何だか体調がすこぶるいいねえ！
……などと浮かれていると、半年ほど未掲載の憂き目に平気で陥る当コーナーですが、今日の喜びをしっかりとかみ締めつつ、今月も立体魂を君たちと分かち合っていきたいんだ。

Text：田渕健康

ワンダーフェスティバル 2004［夏］ACT.2

立体野郎のチャクラが原子力ダービンばりに大回転する一大造形イベント、それが「ワンダーフェスティバル」なのさ。先月に引き続き、「ワンフェス2004［夏］」に出展されたアルカディア特選キットを大紹介しまっせ。

A、D、E　ERIKA・SERICA（『beatmaniaⅡDX 9th style』）／SHEONITE／「夏なので、9thのリザルトを参考にして制作しました。タオルとサーフボードは勝手に付けました。」／アルカディア付録のポスター時から気になってた（であろう）セリエリの水着姿がついに立体化！

B、F　キャプテンシルバー（『バトルサーキット』）／「ヌルっとした、伸びる筋肉を頑張りました。Dr.サターンもよろしく。」／（なんと！　21世紀になって『バチューサーキット』の立体が見られるとは思いませんでした。足元にはDr.サターンと、ゲームの真の主人公・ぴのぷも健在なのだ！

C　キャミィ（『スーパーストリートファイターⅡ』）／「西村キヌさんのイラストテイストを再現！（ベクトルが違う方にいったかも……）」／（編）表情のみならず、筋肉の付き方などにもキヌ画伯のテイストがあふれています。次回作にも期待でっせ！

G　真鏡名ミナ（『サムライスピリッツゼロ』）／るさとみ屋／「当日の朝まで完成品の塗装をしていたのでくたびれました。」／（編）サムスピシリーズの新ヒロインを、独自のテイストで立体化。チャンプルーもラヴい。

H　アミティ（『ぷよぷよフィーバー』）／林檎連盟・ZBV／「アミティの元気のかわいさ、元気の良さが表現できるように頑張りました。」／（編）ゲームを一度でもプレイしたことのある人なら、雰囲気の再現度の高さを理解していただけるかと！

＊「　」内は原型師様のコメントです。お忙しい中、ご協力していただきありがとうございました！

来たれ若人！ 読者様改造工房！

（千葉県　ばるばんさー君）
次は「バトコロ」バージョンも作りたいとのこと。読者諸氏もどしどし送ってつかあさい。

先月で「読者様のアーケードキャラ改造ピンキー募集」と口角泡を立てて募ったところ、早速勇者から作品が送られてきよったでえ！
千葉県ばるばんさー君が送ってくれたのは、『月華の剣士』シリーズに登場する一条あかり。ガチャポンのボディパーツを上手く流用しつつ、髪型などをバチーリと再現。気合いと応用力と鼻息の荒ささえあれば、ある程度の改造ができちゃうのがピンキーのいいところ。君もレッツジョインナウ！

こ、この人たち本気だ！ ゲセっ子ピンキーズ

筋金入りのゲーセンGUYSも、その存在を見知っているであろう「Pinky:st」。このコーナーは、件のピンキーとゲーセンスピリッツを融合さしちゃるけえグギギ、というナイスファイトを展開していく場所なのさ。

そもそも「Pinky:st」（以下ピンキー）は髪型、上半身、下半身に分かれたパーツを組み合わせて、自分だけのオリジニャルな一品を組み上げるトイフィギュアとして、1年ほど前から各所でブームになっているアイテムである。最近はゲーセンの景品になったりゲームキャラがピンキー化されたりと、アーケードとのコラボレートも進み始めて、こりゃー大事でっせ！
という状況を鑑みて、我が貴族院でも大々的にピンキーのバックアップを開始することに決定した。認可を頂いたクレオスさんの太っ腹ぶりに感謝しつつ、今後は製品紹介やイベント紹介などなど、多方面ではっちゃけていきたいので応援よろくし！（違）

ワンフェス特集も無事終了し、入れ替わるようにピンキー企画が始まった当コーナーですが、ほかにも扱ってほしいアーケード関連立体物ややってほしい企画があったら、当コーナーまでメールやハガキを送り付けよう！　ちなみに、ピンキーコーナーのタイトル横の3体は、ケソ所有のオリジナルっ子なので、ショップで探しても売ってないZO！　注意するといいだろう。

（愛知県　蝶子さん）

年中無休の燃焼系！

秋の夜長は虫の音を聞きながらしんみりと……って、甘い甘い！　こんなときこそ、バキバキに対戦しまくって、ライバルに差を付ける大チャンス！『#RELOAD』で、ガチのタイマン勝負を突き詰めるもよし！　『鶡』で、乱戦を勝ち抜くサバイバビリティを磨くもよし！　次の新作が出るまで、まだまだやることは盛りだくさんですな!!

Text：田渕健康

ガトリングアーティスツ！

ギルティのカラーイラストを一気呵成に一挙放出の一意専心コーナー！　投稿作随時受付中也。

（神奈川県　[illegible]さん）
☆独特の雰囲気があっていいですね。彼女らしい柔らかさが出ています。

（北海道　くらげさん）
☆満ちゆく、黄金色の空気。それは、明日より漏れる燐光なのか。

（東京都　ソルブルさん）
☆ちなみにソルが入ってるのは紅茶風呂とのこと。入り心地やいかに。

（神奈川県　[illegible]さん）
☆初夢の衣装はどうアレンジしてもきらびやかになるから不思議じゃのう。

（東京都　[illegible]月君）
☆ノリで描けます、ジェリーフィッシュ！ 約一名、釈然としてない方が……。

（愛知県　[illegible]）
☆神秘の扉が、今、開かれた。オモムロかつ、[illegible]。

（大阪府　べるコロさん）
☆エンディングの衣装で戦いたいという[illegible]。多く[illegible]ます[illegible]ね。

（広島県　[illegible]さん）
☆熱血系もシンミリ系。やっぱ、秋ですから。

石渡NOW

子供は、選択肢の多さと、それらの可能性にリスクを省みない体力を持っています。それらが柔軟な発想や発展の鍵を持っているともいえましょう。これをゲーム業界に例えれば、統計的に日本は子供の姿勢でラインナップを送り出しています。しかし、業界を取り巻く、もしくは仕切る側の大人は、いたってこれを軽視しているように思えます。ゲームは「FUN」。それ以上でも以下でもない娯楽文化です。ゲーム機そのものを「大人向け、子供向け」と論争する行為は、年齢的な優劣を求め、ゲームを楽しむ文化や産業の発展を妨げる愚かなことです。

「闘劇」がテレビ放送される国になってほしい。

今月の格言

「あの漫画が出てから、囲碁は大人の遊びでしょうか」

ブリっち更正衣装部屋ッ！

男らしさって何だ!?　このコーナーでは、ブリジット少年を、とことんまで益荒男に仕立て上げるべく、皆と一緒に考えていくコーナーなんだ。

（千葉県　高遠かるぴさん）
ちと前のストックから発掘　メイド服は人類の至宝ですな［漢度91%］

（岡山県　甘菜保さん）
たとえシケキャクでも、かわいければすべては許されるのさ［漢度86%］

（沖縄県　夜桜★アキラさん）
ナイトキャップが罪すぎる　いい夢見ろよ、坊主　［漢度81%］

ゲー業界　あれ!?　この前夏休みが終わったばっかりだってのに、気付くともうクリスマースの予感&新年の気配じゃないのさ！　ってなわけで、今回は早くもお正月企画の募集を行ないます～。ギルティキャラの正月模様に、それぞれのキャラが志すような「新年の抱負」を添えて送ってください。まあ、書初め大会イラストみたいな感じですね。よろしくー！

秋の新色!? オリジナルカラーイラスト勢ぞろい!

KOFッ子PLANET

Text 稲田楠太郎

今号のイラスト一等星

KOFはキング・オブ・フォール(秋)の略だと知っていたかい? ごめん、それは嘘だけど、秋はKOFの季節でありまして(強引)、それはすなわち「KOFッ子PLANET」も盛り上がるって話ですよ! そんなこんなで今回のお題は、「KOFキャラのオリジナルカラーイラスト」! 一等星は東京都・将谷昭さんの描いたピンク真吾! 笑顔と桃色ガクランがみょうにしっくりきていますね。

(長野県 ヨウタ君)
☆アクセントカラーはクーラの[illegible]。確かに[illegible]ーカーチックすら。

(北海道 [illegible]れんかさん)
☆ヘアカラーも一緒でおそろい度も二倍!? 一方、右下の[illegible]の皆さんは……全裸ですか!?

(愛知県 早乙女ナミさん)
☆カラーをまねて庵にリベンジした社(長ッ)。[illegible]以外でも[illegible]っていますな。

(静岡県 ショウコさん)
☆苺をイメージした明るいイラスト。かき氷のイチゴ味を連想してしまいますね。

(長野県 桜かえでさん)
☆京に対するKUSANAGIのように、オリジナルキャラクターとして登場しそうな気[illegible]。

(高知県 まっしゅんさん)
☆どこか気高さを感じる紫バージョン。[illegible]ラーが統一されているのもいいですね。

(山口県 西川[illegible]さん)
☆10年間闘い続けてついにゾンビ化……。ようなことがありませんよーにっ!!

(大阪府 [illegible]ネミさん)
☆読者投稿コーナーにも要望の多かったあかりがついに復活! 原作ゲームも遊んでみましょうぞ!

KOFッ子PLANET終了(!?) 新連載[illegible]コーナー[illegible]!!

KOFシリーズのファンコーナーとして連載してきたKOFッ子PLANETですが、次回で一時休載となります。応援してくださった皆さん、本当にありがとう!

次々号からは「ネオジオで発売されたゲームのイラスト」を募集するコーナーが始まる予定です。もちろん、KOFシリーズもネオジオゲームですので、KOFイラストも引き続き送ってくださいね! 詳細は下記参照。

(宮城県 寺山めねさん)
☆女性ならではの肌のモチモチさがうまく表現されてますね～。[illegible]めのクチビルもセクシーでおま～。

(滋賀県 JET左衛門さん)
☆ここからは通常イラストでゴーッ。闇を照らす紫炎八八の炎……。渋い。本年度一渋すぎなんじゃよ……。

1 KOF衛星アップリンク

『KOF'94』のリメイク作品が発売!

あの名作が今よみがえる! THE KING OF FIGHTERS '94

本作はKOFシリーズが10年間で培った技術を用い、『KOF'94』を完全新作として調整したタイトルである。もちろん、ヘヴィ・D!も健在だ。しかも、チームエディット機能が採用されているぞ! 待て続報!

THE KING OF FIGHTERS '94 RE-BOUT
- ■メーカー:SNKプレイモア
- ■ジャンル:対戦格闘
- ■発売日:2004年12月予定
- ■対応機種:PlayStation 2専用
- ■価格:未定

雰囲気は保ちつつも、グラフィックが全面的にリファイン。女性キャラを超必殺技で倒すと……はあるのか?

2 読者プレゼントを大量ゲット!!

今月はSNKプレイモアさんのご厚意で読者プレゼントを大量にゲット! このファン垂涎のアイテムをご希望の方は、58ページの読者プレゼントに今すぐブラックアウトだ!

KOF10周年を記念して作成されたTシャツやトートバッグなど、どれもレア度の高いグッズばかり。これを見逃す手は無い!

リニューアルに際し、ネオジオ作品の投稿を大募集! 闘劇タイトルに決まった『KOF NEOWAVE』が狙い目かも!? 次々号2月号の締切は11月18日(木)です。〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部 「ネオジオゲームファンコーナー(仮)」係 メール投稿はコチラ sp_kof@arcadiamagazine.com

ワンフェスに行ってきたよ!!
ワンフェスリポート
コスプレプレイスタイル
Vol.55
担当・中原ユキヲ
協力・(株)コスパ
はハロウィン！ みんなコスプレ盛り上がってる!? 今月はワンフェスリポとTGS速報、さらにCOSラボのお題はお待ちかねの
盛りだくさんでお届けします。
Feel So Good Style!
(美夜さん)
電脳戦機 バーチャロン フェイ＝イェン＝ザ＝バニー（ぷちさた～んさん）
こちらもナイスセレクトの「バーチャロン」！ やはり造形コスプレはワンフェスの華ですね。「ポイントはしっぽのふさふさ」とのことで、動きもとってもキュートでした。
ファイナルファンタジーX-2
ユウナ、リュック
（潤刹那さん、内海光流さん）
大人気の「FF」！ 息の合ったコンビネーションでポーズを決めてくれました。衣装や髪型はもちろん、小道具の武器にまでこだわりがうかがえます。
ファンタシースターオンライン エリ・パーソン
（r-nさん）
難度の高い衣装をとてもきれいに仕上げている「PSO」コス。細かい部分まで丁寧に再現してあり、カラーリングやパーツなど、全身を通してのバランスもバッチリですね。
COSラボ
髪
肩
胸
足
靴
素材選びのときには、
ディーな雰囲気を心掛けて
ギルティギア セクス 蔵土縁 紗夢
（たつるさん）
ボリュームある髪型を、迫力たっぷりに再現した紗夢。実は頭が相当重かったそうですが、素敵なポージングで決めてくれました。明るい表情も好感度大です！

ノンジャンル特集 締め切り迫る!!

リニューアルに合わせ、延期されていたノンジャンル特集が開催されるよ！ 実はこの特集、今までに投稿されたたくさんのアーケードゲーム以外のコスプレ写真を見て企画されたもの。とはいえ、「ノンジャンル」だからアーケードゲームのコスも、もちろん大歓迎！ 久々のコーナー投稿特集なので、みんな奮って参加してね。待ってるよ！

最終締切：11月17日(水)必着

今までには こんなコスプレが！
- アニメ店長
- 仮面ライダー龍騎
- ワリオランド
- 真・三國無双
- ハクション大魔王
- ……などなど！

たくさんの応募待ってるよ!!

東京ゲームショー TGS KOFコスプレコンベンションリポート!!

KOF10周年を記念して、KOFコスプレコンテストが開催されたよ！ 事前応募では思い入れのあるファンのエントリーがたくさん。書類審査を勝ち残ったコスプレイヤーさんたちが、それぞれの愛をステージに思いっきりぶつけていたぞ！ また、審査員からは「今後も続けたい」との声が！ 今から楽しみだね！

キング（写真右：池田瑞宇さん）
アテナ（写真左：新名眠夢さん）
優勝はキング。審査員全員が女性だと思っていたが実は男性！ アテナの人気も健在だ！

投稿大募集

イベント予定

- 11月3日 秋の大コスプレ祭
- 11月3日 COSJOY大阪 Vol.3
- 11月3日 ワンダーランド
- 11月3日 ホルティコスプレ祭
- 11月7日 [illegible]
- 11月7日 コスプレ[illegible]
- 11月7日 キャラダイス
- 11月13日 秋葉原コスプレ
- 11月13日 コスプレ[illegible]
- 11月14日 CURE
- 11月14日 月夜の祭典
- 11月14日 ジャパンコスプレフェスティバル
- 11月21日 コスキャラ・ワールド
- 11月23日 コスプレ[illegible]2004
- 11月28日 大江戸コスプレ祭
- 11月28日 コスキャラ・ワールド

読者が創る、ゲーセンの未来

A-Fro ARCADIA FRONTIERS

増ページスペシャル!!

いつの間にやらめっきり冷え込む深秋となりつつありますが、「ゲーセンはいまだに夏よりも熱い」と燃えたぎるゲーマー諸兄には関係ない話デース!!　そんな皆さんのブレイブハーツへ一服の清涼剤、A-Froは今月も芸術的カラーイラストの祭典「アフロCMYK」から参ります！

田渕健康：P161（グレスケ。）／P164-166（歳時記）、福田栅太郎：P160（バラエティCMYK）／P162-163（大瀑布）、カイゼルちくわ：P158-159（CMYK）

秋の企画バトル、今日決着！

（東京都　RIKI君）Ⓗ

皐月トミィさん画の新図書カード、堂々完成！今号のA-Fro掲載者、皆様に進呈ーッ!!

（東京都　[illegible]谷昭さん）
Ⓗ紅葉に劣らぬ伊達男！日本の色男は秋に映えるのさ！

（静岡県　みんくろうさん）
☆楓舞い踊るこの季節。鷲塚も復活することだし、ぜひ彼らにも活躍の場を！

（東京都　ヨウタ君）
Ⓗクリスティ嬢、イメチェンは大成功!?髪型にオトナの魅力が見えるッ!!

（福島県　こめ君）
☆無限の物語が、生まれ続ける戦場。少年の心を持つ兵士たちが、今日も君を待つ！

（東京都　タニ君）
☆魅力的な世界観が話題の「虫姫さま」。自然との共生など、考えさせられるテーマが豊富です。

（新潟県　むこさん）
Ⓗ混沌を統べる、秩序と戒律。君はもう新たなる力を見たか!?

（愛知県　絵入安嵐君）
Ⓗ今月の亜空間投稿はこちら、最近多いプリキュアネタ。ありえなーいとか言ってる場合じゃない逸（脱）品です。

（神奈川県　瀬尾琢也さん）
Ⓗ戦場がはるか天空へ移る日はもうすぐ！今の愛竜を育成して発売を待て！

（青森県　松けろ君）
☆ダブル十段クリア、達成おめでとう！名月の幻想……ではないですよね？（コラ）

A-Fro ひみつ情報　君の心にⒽマークはあるか!?　作品へ寄せられたコメントにⒽマークが付いている場合は、その投稿者さんはHPを持っている可能性が100%なのさ。ARCADIAMAGAZINE.comにリンクが掲載されているので、気になる作品を見つけたら、すぐにその投稿者さんのHPも併せて鑑賞させていただくが吉!!　→　http://www.arcadiamagazine.com/

（新潟県　はやかわ村長君）
Ⓗ「企画バトルは"肉欲の秋"に投稿！」（添付文より）
投票は無効ですが、従来の梅喧イラストになかった表情が斬新！

（和歌山県　ほすを君）
☆貰ったのは、帽子だけじゃない。
狼の魂は、新たな世代に。

（千葉県　めけめけさん）
☆懐かしの『3rd style』!!
もう4年前になるんですねぇ。

（神奈川県　綿雪さん）
☆Holic＝中毒？　そう呼ばれても、悪かない。
サウンドジャンキー、こんなに素敵な中毒がほかにあるか？

（合作！　広島県　琴月陽太さん＆愛知県　爆烈丸さん）
☆『ⅡDX RED』の台風の目となるか白黒コンビ!?
茶倉とリリスの黒黒コンビにもひそかなブームが！（嘘）

（青森県　鶴屋セキさん）
☆各曲への愛情が満載ですね。
好きこそもののってヤツですよ！

（長野市　あぼろ。さん）
☆始動した新生BeForU。
今後の活躍から目を離すな！

（東京都　岩崎康史君）
☆烏帽子、瞬転。時が、色が凍る。
いざ、ネガとポジだけで彩られる戦いへ。

（大阪府　座夏之助さん）
☆才蔵は？　と思ったら、『リベンジ』ではなかった罠。技ありッ。

（東京都　大沼由実さん）
☆今さらですがワーヒーでアテネ記念！
同ネタ多数じゃないのがミソ。

（東京都　吹雪さん）
Ⓗ季節モノの、プリチーハロウィンイラストその1！
この方、見た目はこうですが、精神はおば……（仮装行列に紛れて暗殺）。

次の特集は……
来来2005年・酉年特集！

今年もこの時期に募集しますは、新年特集への投稿です！
晴れ着、白銀景観などの季節ネタはもちろん、来年は酉（とり）年ってなワケで、ナコルル（ママハハ）などの鳥キャラ投稿も吉です！

（宮城県　寺山めねさん）

（岡山県　良涓さん）
☆秋といえば、前衛絵画ッ!!
この後パーツクラッシュ確定ですネ♪

（神奈川県　鳳凰寺嵐さん）
☆ハロウィン作品その2ー　クーラたちのディズィーよりも、ロボカイキャンディーがッ……!!

A-Fro ひみつ情報 今回の募集は新年がテーマの作品ってなワケですが、2005年の干支は乙酉（きのととり）。吉なる方角はやや南よりの西である庚方（かのえかた）、「酉」が表す方角は西、時間は六時前後の黄昏時…・ですが、まぁ投稿作品には関係無いですネ！　鳥キャラはママハハのほかに、グリフォンマスクやゼルキンなどなど、探してみるとかなりの数がいるようですよ！

（北海道　曖昧模糊さん）
☆ポップでキャッチーな死体、という難題によくぞ答えてくださいました。塗りもグレイト。

（岡山県　P.Wさん）
☆今回の特集は、妖しい要素があれば良し！人外の魅力、彼女たちで感じましょうぞっ。

ザ・企画バトル3rd　一番人気

宇宙葬CMYK！

食欲、死者、スポーツという身近なジャンルからテーマを一つ選び、最も多くの投稿を集めたジャンルが大スペースを取れる企画バトル。ここは予想通り「死者の秋」に、一番多くのイラストが届きましたー。みんな死者ってくれてありがとう～、という叫びが我が墓碑銘。

（大阪府　MUU&ドラゴンズ君）
☆最強のアンデッド、ディモス様がこのコーナーを統べるにふさわしい！　王者の風格を醸し出しています。

（埼玉県　チョコぱへさん）
☆投稿数最多は釈迦ニャミ&ミミ。脳髄がどろろな感じで見ている感じで近付けます（どこへっ）。

（東京都　高橋ホールさん）
☆落ち葉拾いはエグゼビーストにおまかせっ。生者をよゆーに追い越す躍動感ですな。

（東京都　QQQ君）
☆まずは「ザ・シンプソンズ」の霊画面まで到達してみよう。親子アタック、久々にやりたい～。

（埼玉県　松澤シユキさん）
☆目を閉じれば、あさき曲とムービーが頭の中をぐるぐると流れる……そんなイラストですな。

（福岡県　武術師某さん）
☆ワガメさんの悟り切った両目が大往生ポイント。あちらを見てきた人たちは強いよね。

（北海道　東子会さん）
☆S子さんも秋はメランコリー気分？ザッパ君、いろんな場所に連れていくよーに。

（千葉県　柿くけこさん）
☆ゴスロリファッションのキャラは、死者特集カテゴリにばっちり入るので安心せよ。

負けたわけではないスポーツ特集

秋っつったらスポーツでハスールするっきゃないわよ！　と声高に訴えてみた……つもりでしたが(汗)。

（岩手県　きりふ風丸さん）

（愛知県　藤海ゆかさん）

ライフ全快！　食せよ乙女塾♪

惜しくも二位となりましたが、秋の味覚を堪能できるグルマン投稿を数多く頂いた当企画。ごちそうさまッス！

（埼玉県　でばいく君）

（東京都　采姫炬さん）

（東京都　こば君）

（滋賀県　満月だんごさん）

（山梨県　No.9-28君）

（埼玉県　げっつ☆先生君）

（東京都　ゲコゲさとる君）

A-Fro ひみつ情報
緊急事態だ！　A-Froをじっくり見よ！　くっ、このイラスト下チチ放り出しすぎ……って、そーじゃねええっ！　君はまだ気が付かないか？　A-Froに「横描きのイラスト」が少ないという事実に！　横描きイラストは縦描きに比べて構図を考えるのが難しいけど、縦作品とは違った魅力が出せるのがポイント。ヒソカに掲載率もちょっと高いので、奮って挑戦ヨロシク！

ゲーセンでスポーツの秋 俺たちマッスルヒート

秋といえばスポーツの秋一択。男子たるもの、食欲なぞに負けてはいけません(婦女子も)。そこで私は、ゲーセンでもいい汗をかけるスポーツゲームを一つ、紹介します。

そのゲームの名は『ファイヤースープレックス』。名前から分かると思いますが、プロレスゲームです。プロレスものなら、最近は『バトルクライマックス』が人気ですが、『ファイヤースープレックス』は2Dタイプのスタンダードなレバー+ボタン制でして、カードなどは使いません。

では、このゲームを分かりやすく説明します。とりあえず、相手から離れててもボタン連打(全キャラ百烈脚系の必殺技を所持)、相手と組み合っても連打。

一に連打、二に連打、三四が無くて五に連打。それがこのゲームのすべてです。漢なら、己が腕一つで何とかしてみせよという、故ネオジオのメッセージですな。

キャラは全10人(二名ばかり、マスクを被せただけの水増し感アリ)。全員コマンドが一緒(!)なため、一人使いこなせれば全員使えることになります。初心者にも安心です。当たり前ですが、ガードなんかありませんよ。

あと、CPU戦での注意点が一つ。それは……「組み合わないこと」です。CPUの連打力は脅威の一言に尽きます。っていうか勝てません。組むだけ無駄です。勝ちたいのならば、ジャンプ攻撃とダッシュ攻撃でハメ殺……効率良くたたき伏せましょう。

……え? しょっぱい? 何を言ってるんですか! このゲームはドロップキックがパンチで落とされるゲームなんですよ! 難易度関係無く、CPUはハメてきます! 殺られる前に殺りましょう。

……えっ? それじゃ汗をかかない? 何を言ってるんですか! プレイすれば嫌でもかきますよ。……冷や汗を。

(茨城県　沖田戒(SG)君)

☆SNKでテリーといえば『ファイヤースープレックス』のテリー・ロヂャース一択! などと吼える猛者も多いのでは? ってそりゃいないか。

んが、沖田君ご指摘の通り『ファイスー』で対戦やCPU戦を小一時間もやれば、上腕筋はパンパンで指はガタガタ、まるで原子炉で直接暖をとってしまったかのような、釈然としない汗を多量にかけるってモンです。……っていうか昔のネオジオケーってジャンルにかかわらず、とにかく何が何でも連打ですべての物事を解決していた節があったような……漢だ……ゼ……。

(神奈川県　鳳凰寺嵐さん)
☆プロの仕事は、アサシンに学べ。……いや、何となくスーツつながりで。

アフログレースケール。

気が付くと、両替機にお札を差し込むテクニックが向上していた!　学校や会社のイスよりゲーセンイスの方が座り心地が良くなっていた!　そんな各種ゲーマーアビリティを身に付けてしまった戦士たちに贈る魂のセラピー、「アフログレースケール。」がはーじまーるよー。

(茨城県　神炎龍さん)

A-Fro ACラボラトリー LABORATORY

現在の研究テーマ
理想の2D格闘ゲーム像をみんなで考えていこうの巻

連続技の仕組みとしては、
Bがいいと思います。
1番なじみが深いので。
AはBに必殺技を抜いた
だけのように思えますし、
Cは全くなじみ無さそうだし、
Dは味気なさそうですから。

シエル
でか尻ー

(京都府　JIS君)
☆スタンダードでなじみ深い「B」の圧勝となった。やはりこの構造が、連続技の王道なのでしょうね。

もう10月ですよ、早いですね〜。さて、まだ少し先の話ですが、その年に出たゲームを称える「アルカディア大賞」は今年もしっかり開催されるわけで。今から「あのゲームが1位だろう」「いやこのゲームの方が斬新で……」などワイワイと盛り上がってみてはどうでしょうか。「アルカディア大賞予想」なんて投稿してみるのも面白いかも〜。読者大賞への投票もよろしくね!

アルカディア大瀑布

アーケードゲームを元にしたお笑い投稿作品の滝つぼ、それが「アルカディア大瀑布」である！ 確か「大瀑布」というコーナー名の由来はそんな感じだったかと……正直覚えてない。裏は取りたくないわ。

（熊本県　麗美のママさん）

大瀑布大体育祭大

秋だ一番体育的格闘ゲームネタ漫画集執也！

（埼玉県　真紅君）
☆男性のお悩み広告に出られそうです。レーザー治療あり。

（熊本県　エレ金哲君）
☆ベタベタ音頭で盛り上げカッ……。1コマ目の和田氏の手足がこえええええ。

（京都府　劇団もんてかるろ君）
☆彼らが駆けていく先は……ジャムなの？ それとも僕らの想い出の中か？

（千葉県　桃源☆郷君）
☆MAX2モードのメリットがねえ〜。大門が相談者なのが謎じゃ。

（鹿児島県　HEELさん）
☆ぜひ『モータルコンバット』や『大江戸ファイト』とコラボしてほしい。

（高知県　EAP君）
☆生え際後退の攻防戦、次回の闘劇のタイトル候補に申請してみたい。

（愛媛県　蜂子さん）
☆人としての尊厳がパーツクラッシュだ……。

『バトルコロシアム』先祝いホロシアム（他社）の巻

キサラなど他社のキャラまでくんずほぐれつすることが発覚した『ネオジオバトルコロシアム』。果たして読者諸君の予想は……？ 『バトコロ』には、マニアックな人選を期待。

双角とかズィーガーとか、テムジンとか王覚山とか、唯一の女性キャラだったのに続編で削られる、というスーパーE難度を決めたキャロルの影に隠れて、しれっと消えたニコラとか。それと他ジャンルからの参入組として、『ブレイジングスター』のパイロット陣のゴツさは、格ゲー向きかも。

（埼玉県　ケロパス君）
☆マニアック班長ケロパス君をも満足させるであろう『バトコロ』の人選。しかし、若い読者ちゃんたちは、「この人たちだ〜れ？」状態なのかしらん？ 今後も皆さんの参入キャラ予想（希望？）&ご意見求む。

（埼玉県　ホムラさん）
☆常連出場者がレアキャラ扱い……。

（神奈川県　レイジ大好き外れブローさん）
☆『闘婚』出場者はギャラが高い、とか。

（東京都　采姫炬さん）
☆会えない時間が愛を育てるのさ！ ……スマン、育たない愛もある。

ブリセル大作戦

男性を女性に変えるテミドリの術「ミッドナイトブリス」を元に、さまざまなキャラを女性化するコーナー。「メルティブラッド」ブリスなどは同率が跳ね上がるかもしれない、という都市伝説が流れておる。

君の投票が村長を決める！ 次々号のアルカディアはアルカディア大賞の結果が発表される。ベストキャラクター部門入賞を予想して、そのキャラを単品で描いたカラー作品などを描いてくれるといいことあるかも？ なお「大瀑布」では、2004年のアーケードシーンを裏（？）から支えた「裏ベストキャラ賞」なども選出してみたい。扱いが不遇なマイナーキャラを見掛けたらA-Froまで……。

無理想無解決ターボ

今回は投稿参戦者増加月間として、真面目にいきたい。この「無理想無解決ターボ」では、アルカディアに添付されたアンケートハガキ(切手要らず)で寄せられた皆さまの一言ネタ、文章による質問、イラストなどをアナーキーに掲載しておる。直感で描くのが良かろう。

10月号162ページの劇団もんてかるろ様の投稿を見て……『太鼓の達人』の筐体に「いつも、ごめん」と本気で謝りたくなった。『ポップン』や『ドラム』とかにも。
(石川県　かめ。さん)
☆いつも酷使されている物たちへの感謝の気持ち、忘れてはいけないな。たまには筐体に顔をピタっと近付けて、筐体に語りかけてみるといいだろう。それは、危ない人だ。

KOF10周年記念の舞ちゃんVer.ピンキー欲しー！　でもKOFやってない、ただのピンキーファン(マニア!?)なんです。音ゲー以外やってないし、始めてみようかな。
(愛知県　Rinaさん)
☆実際にプレイしてからだと、ピンキーにも愛着が湧くってものさ。プレゼントに外れてしまったときは、舞ちゃんを自作して「立体貴族」に送れィ！

『GGXX #RELOAD』をプレイ中に、レバーを持ち手にマメができてコマンドーが入れられず、ボコられる。
(滋賀県　梅キシューさん)
☆コマンドー!?　まさか血豆ができるほど対戦相手をっ!?　や、リアルコマンドー厳禁です。

『虫姫さま』の女の子……下、着けてない？　いろんな意味で期待大(爆)。
(千葉県　左京寺。さん)
☆下……ソックスだよね、きっと。……うん。

今一番A-Fro中にて注目されているパニッシャーの映画であるが、ついにフィギュア化が決定！　これで明日から「おはようからおやすみまで暮らしを見つめるパニシ」が可能になるわけだ！
(東京都　SG君)
☆パニシの広告塔、アフロ。試写会リポート待っているジェイ。

(静岡県　超兄技君)
☆死体DE野球はスポーツじゃねえ！

(埼玉県　タピオカ君)
☆ロックオン方式は妙に納得でした。

(群馬県　あつかんさん)
☆激動の譜面、押し抜け、ガンダム。

(宮城県　老さぎさん)
☆かつが勝つように、ね。

(奈良県　柏木ケイさん)
☆要望は多い。勇者は実行せよ。

(岡山県　良泪さん)
☆『ランブル』ムックでゲイチェック！

(神奈川県　シーティー君)
☆もっちり感が……似てるかぁ？

(佐賀県　フルムーンさん)
☆すべてはそこから。頑張って！

(埼玉県　クロノ君)
☆アイアンコンガーのお便りを待つ！

(大阪府　ふじのさん)
☆手が血で染まってますが、おめでと！

A-Fro漫画道場

一流の漫画家を目指し、日々アーケードゲーム漫画を描き続けよ！　ここはアルカデトキワ荘。

(兵庫県　アルルハイジさん)
☆同ネタ超多数。リリスのほっぺがプクプンとしているのが決め手じゃな。

(青森県　鶴屋セキさん)
☆ジェッコっていうお魚がいたよーな。魚をトースターで焼くのかっ！

(千葉県　高遠かるぴさん)
☆次号村長決定のゲルエロス村！　キャッチコピーどといつは君も考えてみそ。

(愛知県　そたい君)
☆発売日が未定に……。ゲーム自体がエアドライブしないことを祈る。

ギソーナ原作(嘘) ガーデンローズ

今さらではあるが、アーケードゲーム的ヨン様募集！　眼鏡優男を送るのだー。それはグラスマニアじゃないんですか、『武力』のヨンソンじゃダメですか、というツッコミは投稿を貰ってから聞こう。

(岩手県　きりふ風丸さん)
☆君の割れアゴに、そっとパーティゴしたいじょ。

(熊本県　麻霧玲さん)
☆ブロンド男性の魅力全開！　ジョンの高笑いとカメラ目線が薔薇ポイント。

(山口県　里田里見さん)
☆男の色香は汗と涙と、虚ろな目と、よだれと……。君らの色香ポイントを教えよ。

君の投票が村長を決める! 次号の大漂布では、「ゲルエロス村」史上、最大のムーブメントを巻き起こした村長選挙の結果が発表される。発起人・はやかわ村長が村長の座に就くのか、はたまたニューエロサーが村民の支持を得るのか……集計側も最後の最後まで展開が読めない状態となっている！　何はともあれ、この選挙を通じて投稿者間の絆がより高まったのは喜ばしい限りだ！

（愛知県　御影道行君）
☆神速にして苛烈。その一刀は、魂すら粉砕する！

各地で好評！アヴァロン魔導イベント

身振りでカードの種類を当てる「ジェスチャークイズ」が終わり、イベント恒例の「うろおぼ絵」（各種カードのイラストを記憶を頼りに描く！）がスタート。バルクラ、ポイスパと傑作が発表され、会場はもう笑いの渦。
「最後は……では、やりたい人は手を挙げてください」
もちろん、挙手。司会の方々は選考に悩みつつも、二人まで選び出す。
（あ、あと一人か……万事休すぅ）
が、笑いの神様は俺を見捨ててはいなかった！ イベント司会を務める、アルカディアの霜田氏がこっちを向き、
「あそこで、うれしそうな顔して手を挙げている……」
顔に出てたか。そうだよ、霜田さん、頼むよ。選んでよ。
「そこのお父さん、オレンジのシャツ着た！」
！ お、お父さんって……確かにふけ顔だけどさぁ（哀）。選ばれたけど、素直に喜べん……（黄昏ブルー）。
うろおぼ絵に挑む3人がそろったところで自己紹介。一人ずつ名前などを聞かれて、俺の番。
「お名前は？」
「磐田から来ました、P.N.“雀KER”大澤です」
「え？ もう一度」
しまった！ 言葉にすると聞きづらいの忘れてた！
もう一度答えるもやっぱり聞づらかったらしく、結局「お父さん」と呼ばれる羽目に。独身です、の訴えも一蹴される。
「ちなみにお年は？」
「……32になりました」
やっぱりお父さんである（哀）。
で、いよいよお題の発表。お題は「契約の証」。……見たことねい。もう頭ん中真っ白。
仕方が無いから、名前の響きだけで戦闘支援と決め付け、マジックを走らせる。ほかの二人は知ってるらしく、羊皮紙を持ったジャンプーを描いて変化球勝負をしていた。
こっちはというと、開いた本と剣を描いた、全く的外れな大暴投。
「これは勝負にならん！」と思っていたら……なぜか俺の絵が一番の賛同（同情）を得られ、会場からたくさんの拍手を貰ったのである！ 笑いの神様、ありがとう！
が、セガの田口氏が「契約の証といったら、高級羽毛布団90万とか……」
!! 田口さん、それは印鑑描けってことだったんですかぁ!?
俺、修行が足りんなぁ（哀）。……道は長い。

（静岡県“雀KER”大澤君）

☆「何の修行だよ!?」と定石通りのツッコミを射出しつつ、大澤君のナイスミドルフェイスには心中お察しいたしますと言わざるを得ない。
各地で大好評を博している「魔導イベント」、その中でも特に人気のコーナーが「うろおぼ絵」。『アヴァロン』を詳しく知らない人でも、見ているだけでかなーり面白いはず！
まだ『アヴァロン』を始めていないという方も、家の近くのゲーセンに「魔導イベント」がやって来たら、ぜひ足を運んでみていただきたい！ これをきっかけに初めてみるのもイイかもよ。

気は心 戦場に被るメット

遠征先のゲセで、面白ネタを発見！ 『ウォートラン・トルーパーズ』の筐体に、何やら見慣れぬ物が取り付けられていた。
近くに寄ってみると、何とそれは一〇〇円ショップで売られている迷彩模様の塩ビ製ヘルメットが「標準装備」されていたのだ！（もちろん四人分）
「これを被れば、気分は倍増！」と、むやみに意気込んでプレイをするものの、冷静になって周りを見回すと、我らとの間に何やら「見えない境界線」が張られていた……。勝手にバリケード作るなよ？

（岡山県　きるえりっひ智恵君）

☆ぶはははは。イイっすね、コレ！ こういう風にお店からのゲームへの愛（?）があふれてる店は応援したいです。
いつも遊んでいるゲームでも、ちょっとしたお店の一工夫・空間演出で、ひと味違った気持ちでプレイできるものです。
こういった営業努力は必ずやお店にプラスアルファをもたらしてくれると思うので、全国のゲームセンターでどんどんやってほしいですね。

げーせん歳時記

（STRO-君）

2004年下半期 オモシロ封筒選手権

（滋賀県　満月だんごさん）
☆村長選挙にて、ちなみに封筒表にはバインバインなWハヤコイラストが描かれてました。見たい方は当編集部に就職しよう。

（三重県　揚羽さん）
☆今回の企画バチューへ寄せられたお葉書、郵政省に不審に見られてないか、我が編集部？

（静岡県　ココロザシノさん）
☆A-Froのブリス神、THEシノさんの封筒には、いつもこのようにキャワワな女体が描かれておる。渇！

（青森県　鶴屋セキさん）
☆すべて手描きのワンオフモデル封筒！ つーか、これ十分商品化できますよセキさん……。

（千葉県　高遠かるびさん）
☆これも完全手描き＆カラー！ 何が……何が彼らをここまで駆り立てるのか……ウウウ。

（千葉県　竈Crown君）
☆妙にナコーム法の和田カツ。トラクタービームですいっちょんだ。

A-Fro ひみつ情報
熱いのぉタイトーファンよお！ 本当紹介できなかった人たち、ごめんなさい！ ドカポン鈴木君は「エストポリス伝記シリーズ」について語っていたが、家庭用タイトーゲームということで割愛。すまぬ！ 「あれ「ナイスト」は？」や「オレの「ニンジャウォーリアーズはどうしたよっ」という君は、今からでも送るべし。このページを参考にタイトーゲームやったよ！ という人は、ぜひともA-Froまで感想を送ってください。いやそんな投稿が本当に楽しみ！

緊急特集！頑張れ女の子！

男性にからまれて以来、ゲームセンターに行けなくなってしまったという時任庵さん（10月号掲載）の体験談に対し、非常に大きな反響がありました。今月は増ページで、大討論会を開催！　A-Froは皆さんの関心に対し、ビビッドに反応していきますよ!!

踏み出す一歩を応援してます

10月号の時任庵さんの投稿を見て本当に悲しく、そして不愉快に思いました。

私もゲーセンで似たような事件に巻き込まれたことがあるので、彼女の気持ちはよく分かります。

私がゲームをプレイ中「使ってる隠しキャラの出し方を教えてほしい」と言われたので教えたところ、突然「おめえいくつだ？」と言ってきたので、年齢を答えたら「テメェ、年下のくせにタメ口きいてんじゃねえよ」と言って、からんできたのです。

幸い、その時は無傷で逃げきれました。

時任庵さん、貴女にからんできた人は、それこそ何万人に一人いるかいないかぐらいの、ごく一部の人です。

ゲーセンにいる人、さらにいえばそれ以外のあらゆる場面においても、ほとんどの人は善良な人たちです。

酷な体験だったとは思いますが、1歩を踏み出す努力をしてみてください。

月並みですが友達と一緒にゲーセンに行く（特に男性だと効果的）、事件のあった所とは別のゲーセンに行く（中には店内で迷惑行為を行なった客を入店禁止にするお店もあります）といった方法を試してみるといいでしょう。

繰り返しになりますが、今回、良識を欠いた極めて一部の人によりこんな出来事が起こってしまったことが、本当に残念で、本当に不愉快です。

（神奈川県　吉本正君）

☆ゲームセンターが社会の延長線上である以上、望まぬ出来事に遭遇してしまう可能性は決してゼロではありません。

しかし、良質な環境の店舗を選ぶ、お客さんに親身になってくれる店員を頼る、そして、仲間と一緒に行動するなどの予防線を張っておけば、事件に遭遇する確率もぐんと減らすことができるはずです。

こうして誌面で討議していくことで、皆さんの意見に目を通してくれるゲームセンターの関係者はたくさんいらっしゃいます。意見、要望などを口にしていくことは、決して無駄ではないのです。

これからも、ゲームセンターを理想の環境に近付けるための討議の場として、A-Froを積極活用してください。意見を寄せてくださった皆さん、そして時任さん、一緒に頑張りましょう。

（東京都　F.F太郎君）
☆「ネオコロ」に突如出場が決まったサイバーウー！　他の面子の動向も気になるところDA！

会話不在の逆パターン

男性の方には対戦の後などに言葉を交わして、ゲームセンターで知り合いを作っている光景を目にします。でも私の場合は女性ということもあるのか、ゲームセンターで全然会話が生まれません。

乱入しても「女の人？」みたいな驚きの顔で見られることが多くて、疎外感を感じることもあります。やっぱり、女性が対戦してると、変に見られるものなんでしょうか？

（北海道　ねこさん）

☆今さら、ゲームの腕前や嗜好に女性も男性も関係ナシ。どんどん対戦しちゃいましょう。最近の大会などは女性の進出も目立ち、確実に底上げが進んでいます。画面の中のテクニックに磨きをかければ、自ずとゲーセンコミュニティの一角へと浸透していけます。ファイト！

（東京都　イエロー楽丸さん）
☆カプコンさんもネットワーク配信のクイズゲーム作らないのかなー。過去の財産を今に活かすしか！

少しの工夫で快適環境

9月号の時任庵さん、試しに、時間があれば朝一番にゲーセンに行ってみてください。意外と人が少なくて空いてますよ。

私も似たような体験があって、いまだにプレイしたいゲームがあっても、なかなかお店に行くことができません。それに、私もKOF1年目のプレイヤーですが、朝イチだと人が少なくてプレイしやすいです！

頑張ってゲーセンへ行って、強くなってください！　元のようにゲーセンへ行ける日が一日でも早く来るように願ってます！

（神奈川県　神戸遊君）

☆確かに朝のゲーセンは人が少ないので、じっくりとプレイするにはもってこいですね。普通の人は平日の朝は難しいでしょうが、土日なら何とかなるかな？

でも、やっぱり理想なのは、行きたいと思った時間にストレス無くいけるようになること。人の少ない時間からリハビリを始めて、徐々に時間をずらしていくのもいいかもしれませんね。

思い込みするその前に

数年前、某駅前のゲーセンが健在だったころ。

当時、その店のサービス台は一〇〇円2プレイだったのですが、格ゲーは対面での設置でしたので、心無い人が他人のクレジットを勝手に使ってプレイしてしまう、という騒ぎが何件かありました。

そんな騒ぎの中、私が久しぶりに店に行くと、やりたかったサービス台（確か『ヴァンパイアセイヴァー』だった）が珍しく空いていたので、ウキウキしながら一〇〇円を投入。3戦目にデモ時に、向かいの台に座る人の気配が。そして乱入時のアノ叫び声（SE）。

「うぉぉーっ、とうとうきちまったー!!」と、脳内でバレッタ嬢がサブマシンガンを乱射してます。

恐れていた、ただゲー野郎の餌食になってる、というショックに手を動かすこともままならず、あっけ無くK.O.。

「ちょいと待て。このまま舐められっぱなしでいいのか!?」……放心中の脳内で、バレッタが葉巻を口に、ゴッドファーザー状態です。そうだ、試合に負けても、勝負に負けちゃイカン！

なけ無しの気合いを間違った方向へ奮い、向かいの席に座る人物のアゴをペシペシたたきながら力いっぱいすごんでみましたら、その人が画面を指して「あの、まだクレジット残ってますけど……」

よく見ると、残クレ表示が「2」？　ア、アナタ様は、キチンと一〇〇円を入れてらしたんですね！

うわぁぁ!!　ヤベェ、被害妄想ぢゃんヨォ！　脳内（略）もケツまくって逃げてます！

当の私は……今さら対戦台に戻るのも悔しかったので、三下チンピラのような捨てぜりふを残してその場を去りました……。

こうして加害者（？）になってしまった私は、その店に行く機会もゲーセン自体に通う回数も減り、1、2年後にはその店も閉店しました。

10月号の時任庵さんのようなトラウマができる人も多いかもしれませんが、「短気なせいでまた加害者になるかも」と、勝手な悩みからゲーセン通いに二の足を踏んでる馬鹿がここにいます。

「他人が不快に思うことをしない」というのは、あらゆるマナーの基本だと思うです。でも「不快な目に遭った！」と安易にキレてしまうと、過剰反応し過ぎた私のように、こちらが加害者になることもあります。

もう随分前から議論されているゲーセンマナーを、もう一度おさらいしてみるいい機会なのかもしれません。

（岩手県　うかのみのりさん）

Ⓗ冷静になれば、勇み足や勘違いを回避できることもありますね。みのりさんも反省しておられるようですし、新しい気持ちでゲーセンに通ってみてはいかがでしょうか？

（栃木県　can't HUE_hm君）
Ⓗ風になるにはいい季節。落ち葉を巻き上げ、空へと滑り込め！

(京都府　JACKASS君)
☆苦み走った勢いに満ちた一枚。
戦争の悲惨さを感じ取ってくれよな。

秋の小ネタ連爆大会

『メルティブラッド』の記事を読んで『闘姫伝承』を思い出し、目頭を熱くしていたら、なんと、発売会社がアーケードゲームを作らせたら日本じゃ二番目(一番はフウキ)のエコールじゃないですか!?

これは今から楽しみで、夜も寝むれませよ!(＊担当注・原文ママ)

やっぱり、ムサピィとデスクリキャラは隠しですか?

(東京都　遠藤義幸君)

☆AMショーでは「アルクェイドが越前立ちしてたらどうしよう……」と不安を抱えてセガブースへと向かったが、とりあえずは大丈夫そうで一安心。ムサピィ……あの世界と同居できたら、ある意味すごいぞ。

(岐阜県　夕清さん)
☆だれもが検査結果を否定する(笑)アブノーマルチェキ！　未プレイの方は、見付けたら一度はやってみそー。

どこかに必ずあるであろう、このようなゲーセンの店の人に言いたい、アナタは間違っている……!!

ポップンを2台以上並べて設置するのも賛成しがたいが、さらに問題なのは音量!! 片方がベラボウに小さいのはなぜですか――!?　隣の「LOVE×2シュガー」で、あさき様の美声・消滅。いや、のりあ様が悪いってわけじゃなく(汗)。

音量については、あと『GGXX』。音ゲーじゃないからって、音下げないでくださいー!!　『GGXX』はバックミュージックも魅力なんですよ!?　DDRでかき消される～!!　いや、DDRも好きなんですけど。でも、集中したいゲームに集中させてください。

最後にも一つ！　『GGイスカ』のポスターを、何だか黒ばかり着ているマニア女に「使い終わったらくださいっ」と言われた店員さん！　だれにも伝えず、勝手に退職しないでくださ～い!!(大泣)　ポスターくれー。

(福島県　烙壱69、さん)

☆音ゲーは一個所にまとめて置かれることが多いからねえ。ちょっと離してもらえるだけでもかなーり違うのですが。店員さん、よろしく。

「サンダーバード」が映画化されましたな。実はもうかなり前のことなんですが、タイトーさんの出してたサンダーバードもののプライズ景品(フィギュア)が、某ホビー誌のフィギュアコンテストで、見事プライズ部門の1位に輝いていたとか！

というわけでタイトーさんに一言つかまつりたい。

「その勢いで、『ダライアス』や『レイフォース』のプライズグッズを作ったらんかいッ!!」え？　全然そんな気無いって？　つれないこと言わないでさあ(猫なで声)。

(富山県　山田道楽斎君)

☆『メタルブラック』のブラックフライ型水鉄砲とかも出してほしいよね。頑張ってくれタイトーさん！

んが、先日インベーダープリントシャツのピンキープライズが発表されたので、全面的に鼻息スピルスでっす。この調子で、タイトーキャラのピンキーも作ってケロ！(結局それかい)

(福岡県　あまどれあさ君)
☆芸術の秋、ということで麻宮嬢の美声をお届け！
技ありな切り絵の作品ですZO。

次回の闘劇では、ゲストとしてガチャピンを招いてほしい。きっと、格ゲーの腕もすごいはず……。

(福島県　みっしぇる君)

☆ある意味、地上で最も神の座に近い生物のガチャピンですが、そもそもレバーが握れるのか……。いやいや、何とかしちまいそうで怖いですな。

『ネオジオバトルコロシアム』……夢にまで見たダブル烈風拳vs.ダブル烈風斬がっ！　あとは、ケンカ百段とクサナギジョウ(＋勝男)が出たら、マジで神ゲー。

(千葉県　KRZ君)

☆じゃあミユーキー(ユにアクセント)やまるるそ、アルシオンⅢ世は!?　と胸膨らませつつ次号を待つ我らであった。

(静岡県　桜井ハズキさん)
☆やはり食欲は強し！　体重計に乗るのが怖い季節……。

お前のお便りが欲しい!!
ヘンタイです わ!!

(愛媛県　歩揺鳳鈴さん)

アーケードゲームのネタならどんと来い！　優秀作品(eb!マークが付いた作品)には、図書カード進呈中！

【投稿全般・鉄の掟】
○全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに！　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載！
○投稿作品は「未発表」のものを！　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
○投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を！
○締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。

【文章作品投稿規定】
○文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
○アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!!
○E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
○サイズはハガキ～A4くらい、比率は3：2(官製ハガキの比率)が基本技！
○イラスト内に文字を書くなら大きめに！　文字などのオブジェクトは端5mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ！

【CGデータ作品投稿規定】
○カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK！
○推奨サイズは寸法7×5cm、容量が350dpi程度。
○セーブファイル形式はフォトショップ形式(.psd)がイチオシ！　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
○作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。

次々号2月号の締め切りは……11月18日(木)必着!!

「あて先イラスト」も募集中！　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン
アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

E-mail投稿(文章ネタ投稿)のアドレスはこちら、投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら、詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

アルカディア 超 推薦

ゲーマー『お気に入り』サイト

Text：Joe／古参から新顔まで豊富なメンバーがそろった「CAPCOM Fighting JAM」。かなり楽しみなゲームです！

『CAPCOM FIGHTING Jam』デミトリ&ジェダ

カプコン2D対戦格闘ゲームファンなら迷わず遊んでしまうであろう『CAPCOM FIGHTING Jam』。今回は『ヴァンパイア』シリーズから登場しているデミトリ&ジェダのイラストを楽しめるサイトをご紹介。『ヴァンパイア』キャラの古さを感じさせない魅力には驚くばかり。今回ご紹介するサイトで、キャラクターの魅力を再確認してほしい。

お気に入りのコーナーでは、『ヴァンパイア』ファンによるゲーム誕生10周年を記念したコミュニケーションサイトとまた海外のファンサイトにも目を向けてみた。内外のファンパワーを楽しむべし！

※本記事では「ヴァンパイア」「ヴァンパイアハンター」「ヴァンパイアセイヴァー」を総称して「ヴァンパイア」と表記しています

雅屋本舗　まさやん

http://www12.plala.or.jp/miyabi-ya/

「ヴァンパイア」の集合イラストが掲載されている。「ストZERO3ベガ親衛隊サークル」で、イベント参加情報や通販情報も掲載されている。

COOL & FEVER !!　念力デミ子

http://agito-s.hp.infoseek.co.jp/

トップページの壁紙をはじめ、たくさんのデミトリイラストを楽しめる。どれもかっこよく描かれており、デミトリファンはチェック必須！

はしばみ色の部屋　grifter

http://www3.to/grifter

艶っぽい女性（女の子）の瞳が印象的なイラストが多数掲載される。デミトリは「小部屋」にある「アイコン原画集3」に掲載されている。

端末異常　BADHAND

http://badhand.szero.net/

多数掲載される迫力あるイラストの中、デミトリのイラストは2003/6/16の日記に掲載される。迫力ある、凛々しいデミトリを堪能せよ。

水晶宮　水沢晶

http://www.yuzuriha.sakura.ne.jp/~akikan/

「ヴァンパイア」リンク集として活用している人も多いであろう、「ヴァンパイ系」ポータルサイト。初めて存在を知った人はブックマークすべし！

ドット絵の限界に挑むアイコンを堪能できるサイト

tracing paper　katama

アイコンは究極のドット絵。その技術には感服だ。

http://home3.highway.ne.jp/teruteru/index.html

「ヴァンパイア」のアイコンを丁寧に作り上げて展示している。パソコンでアイコンを変えたい人には、ぜひとも活用してもらいたいサイトだ。一度紹介させていただいたサイトだが、今回はアイコン自体を掲載させていただいている。気に入ったらアクセス！

艶と影のあるイラストが美しいサイト

月見亭　西向侍

セイヴァー登場時のイラストだが、今でも大迫力。

http://www.infosakyu.ne.jp/~samurai/

「ヴァンパイア」系サイトであり、いろいろなキャラのイラストを楽しむことができるが、中心はレイレイのサイト。イラストには独特の色の艶と影があり、どれも印象的な出来ばえとなっている。イラストは多ジャンルにわたっており、「CG集」のコーナーで楽しめる。

かわいいイラスト&グッズを楽しめる

あっさりココア　神無月猫太

可愛いラミネートキーホルダーのイラストを掲載

http://www1.odn.ne.jp/myuhta-cocoa/

同人活動として多くのヴァンパイア・グッズを提供してきている中、それらの写真を楽しむことができる。種類は便箋、ラミネートカードやコースター、巾着などもある。可愛いく描かれた「ヴァンパイア」グッズに囲まれる生活は、きっと楽しい！

暖かい色使いとタッチが絶妙

自由帳　ヤチ

独特の視点で描かれるデミトリとモリガン。

http://www003.upp.so-net.ne.jp/yachiko/

掲載されているイラストは、ジャンルも掲載数も豊富でモノクロもカラーもじっくりと楽しめる。「ヴァンパイア」は「オタク話　その他―」のコーナーに掲載されている。ほかにも多くのテーマを取り上げているので、じっくりと鑑賞してほしい。

楽園中毒　日立えり&日立なじ

http://capryu.fc2web.com/index.html

二人の管理人による作品、合作などを楽しめる。「ヴァンパイア」はいろいろなキャラが描かれている。また、意外（？）なキャラのイラストもある。

TOKIWAGI world　トキワギ

http://www.asahi-net.or.jp/~MQ6K-TNMR/

「ヴァンパイア」キャラはCGコーナーの版権ものに掲載される。独自のタッチで描かれたイラストで、ジェダ、レイレイと集合イラストを楽しめる。

[Game Lagoon!]　ARCADIA

http://www1.odn.ne.jp/gamelagoon/

「ヴァンパイア」キャラの集合イラストなどが独特のタッチで描かれている。モリガンのGIFアニメも必見の出来だ。

■Rhomepage■　玲伊

http://www.wao.or.jp/~redin/

メリハリあるカラーからラフまでさまざまなイラストが多数掲載されている。オリジナルイラストも含めじっくりと鑑賞してほしい。

五月世界　五月勝也

http://homepage3.nifty.com/5satsuki/jedah-nerodio.html

http://homepage3.nifty.com/5satsuki/

掲載されているジェダのイラストは、完成品を掲載しているだけでなく、原画から色塗りまでの行程も紹介している。イラストを描く際の参考にしよう。

ヴァンパイア系サイト

発売から10年がたった「ヴァンパイア」。しかしキャラクターやゲームシステムは今日の格闘ゲームと比べてもそん色が無い完成度。そんな「ヴァンパイア」のファンが「誕生日おめでとう！」とばかりに集うサイトが「VAMPIRE SERIES The 10th Anniversary Project（VAMP10周年4サークル合同企画）（http://www1.vecceed.ne.jp/~freaks/vamp10/index.html）」だ。まさに「ヴァンパイア」ファンによる「ヴァンパイア」ファンのためのサイト。まずはアクセスして、ファンの熱い想いを感じてほしい。

また、「ヴァンパイア」の特徴として挙げられるのが、海外でのファン層の厚さだ。メジャー検索サイトで「Darkstalkers」と「Ring」をキーにしてWEBリングを検索して欲しい。海外のWEBリングのリストサイトは、ポータルサイトとして活用できる。国内の検索サイトには現れないサイトが、数多く登録されているので、翻訳ソフト・サイトを利用したり、英和辞書を片手に、登録されているサイトを泳ぎまくってみよう。ゲーム大会もそうだが、ゲームプレイヤーには国境が無いことを体験すべし！

「お気に入り」PLUS　最近あちこちで見られるアイコンサイト。本文に加えてアイコンサイトとして「The Blue Rose of Spring Hill（http://members.at.infoseek.co.jp/springhill/）」を紹介したい。アイコンギャラリーはちょっとすごいですよ！

アーケードゲームライブラリー

Text：小山祥之　koyama@VGL.jp
（協力：VGLプロジェクト/あまちゅあらいん）

第23回 ビル街を赤い車が飛び跳ねる

JUMP BUG

ワーゲンを操作し、不思議な世界で敵を倒しながら冒険するアクションシューティングゲーム。

跳ねる車の冒険活劇！

1981年も暮れようかというころ、ゲームセンターは、閉店やパチンコ店への転業が相次ぎ、業界全体が厳しい状況にあったが、秋に発表された『レディバグ』や『QIX』などの人気作が登場し、少しずつ活気を取り戻していた。

そんなとき『ジャンプバグ』という、赤いワーゲンがビル街を飛び跳ねる不思議なゲームが豊栄産業（現バンプレスト）から発表された。

豊栄産業は、ブロックゲームやインベーダーゲームの販売で急成長し、豊栄インターナショナルという関連会社を通じて、海外販路も広げつつあった中堅メーカーである。当然『ジャンプバグ』も流通させたが、実際に出回った基板はごく少数で、多くはセガが販売したセガバージョンと呼ばれる基板だった。

『ジャンプバグ』の基板は、Z80系という、当時としても少し古いタイプのものだったのだが、大手メーカーであるセガが流通を担当したことに加え、ゲームの人気が持続したため、翌82年にはほぼ全国のゲームセンターに行き渡るほどだった。

セガが、販売力のある大手メーカーとしての実力を見せ付けた結果である（海外ではRock-ola社が販売した）。

こうして『ジャンプバグ』は、各地のゲームセンターや駄菓子屋の軒先で遊べる人気作となったのだ。

車で浮遊する楽しい操作感

基本は撃ってかわすというアクションシューティングなのだが、自機は常に飛び跳ねる動作を繰り返しているのが特徴的といえる。自機がジャンプするには、地面や床・建物に着地しなければならず、ジャンプの上昇中はレバー上で高度を上げ、レバー下で上昇を抑える。下降中はレバー上で落下速度を抑え、レバー下で落下速度を上げるといった具合に、重力の概念と不思議な浮遊感を持ったゲームだ。

ゲームはジャンプ台から始まる。1面はビル街で、地面を走るドクロやビル上に居る異星人を撃ちながら、ドル袋を取って進む。敵によっては、すぐに復活するものも居るので注意が必要だ。

2面は平原。数字が書いてある雲に乗れば、その数字の分だけ得点が加算される。同じ雲の上で何度跳ねても加算されるため、ここで得点を稼ぐプレイヤーが多く見られた。

3面の火山では、魔女が敵となり、時折噴火する火山の噴煙もプレイヤーの行く手を阻む。4面のピラミッドは3面までの強制スクロールとは違い、自由スクロールとなる。飛び回る蝙蝠を避けながら、罠をかいくぐり頂上を目指す。吹き上げる間欠泉にうまく乗れれば、一気に頂上まで到達できるようになっていた。海の面では、クラゲの足や、鳥が落としてくる物体に注意しながら進む。発射台まで到達すると、一気に超高度へ打ち上げられ、今度はUFOとの空中戦になる。その後、滑走路に降り立てば一周クリアとなるのだ。

ドル袋を集めれば1周目のみ自機が1台増えるが、2周目以降はボーナス点になる。画面上には数多くのキャラクターやボーナスアイテムが置かれており、それらをいかに多く取れるかがプレイヤーの研究心をあおり、飽きさせることは無かった。

『ジャンプバグ』の基本画面

赤いワーゲンを操作し、敵を倒しドル袋を拾いながら進んでゆく横スクロールアクションシューティングゲーム。操作は8方向レバー＋1ボタン。移動はレバーを使用するのだが、常にジャンプしながらの動作で、ワーゲンは非常に複雑な跳び方をする。またボタンは攻撃に使用する。

『ジャンプバグ』のインストカード。「ワーゲンの不思議な冒険への旅」と書かれた説明が、このゲームを非常によく表している。複数ステージの説明が書かれているが、奇妙な操作感覚と複雑なゲーム展開は、この紙一枚だけでは表現できなかったのだろう。

実はあの名作と兄弟だった作品

『ジャンプバグ』の開発元は長い間謎とされていたが、筆者自身も開発に関わらせていただいた移植版『ジャンプバグ』の製作途中に、当時の話を聞くことができた。それは、このゲームがアルファ電子（後のＡＤＫ）の開発であり、同年のヒット作品『ジャンピューター』と並行して作られたということだ。

『ジャンピューター』のタイトル背景と『ジャンプバグ』の1面ステージである、画面上に星がきらめく夜空を背景に描かれた色鮮やかなビル群は、もしかしたら同じ街をイメージしていたのかもしれない。

『ジャンピューター』（アルファ電子／三立技研／81年）と『ジャンプバグ』は、いくら「ジャン」つながりとはいえ、その2タイトルの間に因果関係を見付けることができた人はいないだろう。この2タイトルが実は兄弟作であったというエピソードは、おそらくこんな機会が無ければ知ることはできなかっただろう。

当時は、技術力のある開発会社が開発や設計を手がけ、ゲームメーカーが自社ブランドで発売するということが少なくなかったが、『ジャンプバグ』のように複雑な生い立ちを持つビデオゲームも珍しい。

そして、発売元の一つであった豊栄産業は82年にコアランドテクノロジーと社名を変え、80年代にはセガの強力な開発パートナーとして活躍していた。さらにバンダイ傘下に入った90年代以降は、社名もバンプレストと変え、今もさまざまな人気キャラクターをゲームセンターのみならず、世界中へと送り出している。

何が起こるか、先に何があるのか分からない。そんな世界は、赤いワーゲンが旅するゲーム中の世界だけではない。ゲームが置かれていたゲームセンターと、それを取り巻くゲーム業界も、次なるヒット作を探す旅路を歩んでいるのかもしれない。

募集

『アーケードゲームライブラリー』ではリクエスト、懐かしいゲームの情報、記憶の断片に残ったオールドゲームの質問などをお待ちしております。ビデオゲームを中心に30年間の歩みを記録するこのコーナーは、古過ぎて分からないという方も多いでしょうが、今後は80年代の人気レトロゲームも続々紹介予定です。質問は最近出会ったレトロゲームでもOK！　それが何だったのか？　どんな時代を歩んできたのかをゲーム研究のプロ集団であるAGLスタッフが調査しご紹介します。

宛先はこちら
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル アルカディア編集部
AGLコーナー

■参考資料
「ゲームマシン」1981年-1982年（アミューズメント通信社）
「コインジャーナル」1981年-1982年（コインジャーナル）
「オールドゲームの世界」シリーズ（流線堂）
「究極ビデオゲームリスト2003」（AMPグループ/アマチュアライン）

AGLコーナーや「究極ビデオゲームリスト」などのアーケード・データベース制作の実績を持つ研究機関AMPグループのホームページ「アーケードゲーム探偵団」開設中です。
http://amp.tri6.net　E-Mail amp@tri6.net

作る人と読む人の間の垣根が低いのも同人誌の特徴の一つです。読みたい本が無いと思ったら、自分で作ってみるのもアリなのでは？　今月のコラムも参考にしてみてくださいね！

案内人　執事（ジョイ・スティック）&メイド（牡丹）
イラスト：

発行／C.R's NEST

真鏡名ミナ完全攻略本SP

ずっと一緒にいようね　～ニルヤ・カナヤへの導き～

攻略　研究　イラスト

手書きによる全技表、連続技、反撃確定技研究などの合間にゲストイラストやドールのカラー写真まで載せてます。付録に塗り絵付き！

制作者より：以前紹介していただいた本の「零SP」版攻略本です。対人戦攻略に力を込めました！

B5判　108P　コピー　表紙カラー
1300円分の定額小為替＋宛名シール
〒650-0012　兵庫県神戸市中央区
北長狭通7-2-9　津田真

KOF2001　発行／まゆげ57。

SEX PISTOL

シリアス　ギャグ

絵柄は女性向けマンガテイストでヴァネッサがキレイ。ラモンの純情ラブがあちこちで弾けていて、ほんわかした読後感の1冊です。

制作者より：ラモン&ヴァネッサ本です。ギャグと2001ED後の話など。

A5判　20P　オフセット　表紙2色
200円分の無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒302-0110　茨城県守谷市百合ケ丘
3-2809-89　飯田朋美

KOFシリーズ　発行／銀しゃり本舗

MK（エムケイ）

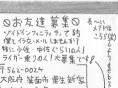
シリアス　ギャグ　小説

制作者より：執筆者16名によるマキシマ×K'アンソロジー。隅から隅までマキケです。

A5判　140P　オフセット　表紙2色
本代1000円分無記名小為替＋390円分切手＋宛名シール＋80円切手貼付済返信用封筒
〒981-1102　宮城県仙台市太白区袋原4丁目14-6
湯本真砂子

今月ナンバー1の厚さ！
140ページ全部マキ×K'。

マンガはディフォルメスタイルのギャグからリアル頭身のシリアスまで、小説もギャグ・シリアス共に幅広いテイストの作品が集収録されておりますぞ。

全般的にラブラブ甘々風味寄りで、マキシマとK'のキスシーン多め。絵のレベルが高い作家さん多いです。アンケートページも笑えますよ！

★ノーマル中心コナミALL音ゲー＋クイズマジックアカデミーオンリー「Foundation of our love ver.2」
2005年3月13日(日)かやの木会館4F　直参50sp、委託10sp募集（1sp3000円、委託1500円）　コスプレ事前登録制
ノーマル中心音ゲーオンリー、マジアカミックスで開催です！前回と同じく変な景品が当たるビンゴ（するめ、蜂の子など／マジです☆）、フルーツバスケット大会（笑）も予定してます。皆様の参加を心よりお待ちしてます！　チラシ配布者様も常時募集してます。よろしくお願いします！　申し込み、連絡先は下記へ。
〒289-1145　千葉県八街市みどり台2-16-7
岡本様方イベント係
http://k.excite.co.jp/hp/u/espwhip

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば……、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★お友達募集
ゾイド∞や頭文字Dアーケード3、ZDXなど好きな方、文通又は場所が合えば一緒に遊びませんか？興味ある方はお手紙下さい。
〒649-0162　和歌山県海草郡下津町小原1459-10　小阪賢史

★ポップンサークル会員様募集
2カ月1回発行、会費50円＋送料。80円切手同封でお願いします。同人物使用可です。
〒828-0002福岡県豊前市大字松江1104の4　大瀬真理

今月は期せずしてSNK特集っぽい感じでした。えー「オススメ」で「厚さナンバー1」と書きましたが、ホントはミナ攻略本の方が厚いんです。袋綴じでしたから。作者さんも綴じるのに苦労されていたようです。両面コピーにして逆袋綴じにするだけで厚さは半分になるので、厚いコピー誌を作りたい方はご一考を。糊を併用するという荒技もありますよ。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略 ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。■設定 キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。 ■研究 アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します（何かのリストなど）。 ■男性向け／女性向け それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。 ■18禁 未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。■ギャグ 内容がギャグであることを表しています。 ■シリアス 内容がシリアスであることを表しています。 ■イラスト イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。 ■4コマ 4コマオンリー本または4コマの多い本を表しています。 ■小説 小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツ零SPECIAL　発行／君の好きだった歌

ゼロの向こうのGOODLUCK

ギャグ　4コマ

デフォルメ系の絵柄で、前半は普通のゲーパロ、後半は閑丸がネコ化してしまうネタの連作4コマ。オチはかわいさで押し通す系です。

制作者より：サムスピ零＆零SPECIALの練習閑丸4コマ本です。特別付録もありますよ！

B5判　24P　オフセット　表紙カラー
400円（送料込み）分の無記名小為替
〒183-0006　東京都府中市緑区1-19-3
吉田荘2　沼田様方　有葉貴重

幕末浪漫第二幕 月華の剣士　発行：はいどろかる茶屋

よいこわるいこけんしのこ

ギャグ　4コマ

細い線質の流麗な絵で暗黒系からベタネタ・ほのぼのまで様々なパターンのギャグが炸裂してます。3Pショート1本、4コマ5本収録。

A5判　14p　コピー　表紙カラー
送料込み300円無記名小為替
＋宛名シール
〒569-1144　大阪府高槻市大畑町2-7
E201　安見様方「枯」

KOFシリーズ　発行／蜂ゲノム

センチメンタルジャーキー

ギャグ

スッキリした線の見やすい絵柄で繰り広げられるヒド目ギャグの嵐。1Pギャグ集で個々のネタは淡々としていながら爆発力あります。

A5判　20P　コピー　表紙カラー
200円分無記名小為替＋送料140円分切手＋宛名シール
〒791-3120　愛媛県伊予郡松前町筒井1451東レAP7-5　門井純子

KOF2003　発行／黒須必殺屋

こいつら神%伝説

ギャグ

しぇんぱーせんと、と読ませる岡田あーみん先生パロを中心に、マンガパロネタがメインのギャグ集。元ネタを知らずとも笑えます。

B5判　24P　オフセット　表紙1色
200円分無記名小為替＋140円分切手＋宛名シール
〒207-0031　東京都東大和市奈良橋2-612
石井みちる

意外に方法は多いのです

突発指令！コピー誌を制作せよ Part2

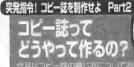
コピー誌ってどうやって作るの？

今月はコピー誌の綴じ方についてお教えいたしましょう。挨拶ナシで始めさせていただきます。

A「袋綴じ」：片面コピーした紙を、印刷面を外側に二つに折って重ね、折ってない方の端をホッチキスで綴じる。
●利点：普通のホッチキスで綴じられる。面付けが簡単。
▲弱点：ページ数が増えると極端に厚くなる。普通のホッチキス針（No.10）の限界はコピー用紙で15枚前後なので、大型の針が使えるホッチキスが必要になる場合もある。

B「中綴じ」：両面コピーした紙を二つに折り、折った部分で挟み込むように重ね、中央部分を綴じる。
●利点：同じ種類のホッチキス針を使用する場合、ほかの綴じ方に較べて一番多いページ数の本を作れる。
▲弱点：面付けが複雑。普通より長い形の中綴じ用ホッチキスか、綴じる部分が回転するスイベルホッチキスが必要。

C「平綴じ」：両面コピーした紙を重ね、片方を綴じる。
●利点：普通のホッチキスでOK。作業が楽。面付けが簡単。
▲弱点：コピー代金がほかの方法より多くかかる。綴じしろが出るので、マンガの見開きゴマなどが使いにくくなる。

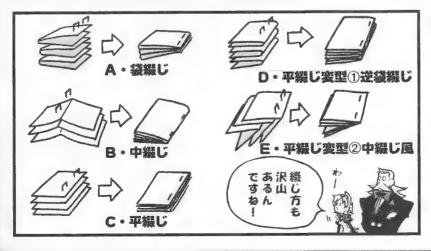
D「平綴じ変形1・逆袋綴じ」：両面コピーした紙を袋綴じと同じく折り重ねて、折った側（袋綴じと逆）を綴じる。
●利点：普通のホッチキスで綴じられる。
●欠点：見開きゴマに不向き。面付けがやや複雑。

E「平綴じ変形2・中綴じ風」：両面コピーした紙を中綴じと同じように折り重ねて、折った側を綴じる。
●利点：普通のホッチキスで綴じられる。
●欠点：見開きゴマに不向き。面付けが複雑。

牡丹「この、面付けって何ですか？」
ジョイ「綴じたときにページ順になるように原稿を組み合わせることです。例えば中綴じ16ページの場合、外側から2番目の紙は3、4、13、14ページ目で構成されます」
牡丹「うわほんとに複雑。袋綴じならページ順でOKか」
ジョイ「綴じ方は、ご自分のスキルや作りたい本のページ数、時間や予算とも相談して選ばれると良いでしょうな」

■ゲーパロ館投稿規定

扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もOK。攻略本はとくに歓迎します！ 次に記す事項を記入したものと、見本誌一冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてくださいね。
では、たくさんの投稿を待ってます！

■通信販売を申し込む方への諸注意

○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。 ○宛名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。 ○欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼のないように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。 ○サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承下さい。 ○万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。○基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。12月末に掲載を希望する人は11月19日（金）必着です。
コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

もうすぐ逢える虫姫(むしひめ)さま

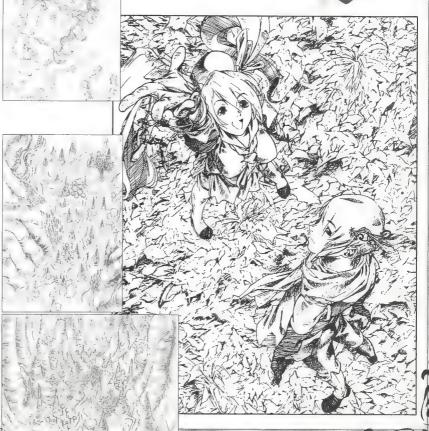
設定資料集 MUSHIHIMESAMA Graphic Arts

ケイブが満を持して放つ縦シュー『虫姫さま』。その清楚かつコケティッシュな魅力を放つレコ姫やほかのキャラクターの設定を一挙公開！

◆男の子

◆ステージ

◆ストーリー

今とは違う時間軸。

今は砂漠の方が多い地球に、巨大な堅い甲羅を持った節足動物達が栄えておりました。

その影で暮らすニンゲンは、彼らを「甲羅を持った獣『甲獣』」と呼び、森の神として崇めておりました。

そんな森の一画に、ニンゲンたちの里はありました。

二百年に一度、その年に15歳の成人を迎えるもの一人を「贄」として甲獣さまに捧げることで、住むことを許されている土地でした。

「贄」を捧げた夜に、夥しい数の流星がみられたことから名付けられたと言われる「ホシフリの里」の王国。そこに一人の元気な姫がおりました。

名はレコ。

レコ姫は小さなころ、甲獣たちの住む「シンジュが森」で迷子になった事がありました。

「男の子と逢った気がする。素敵な石のブレスレットをしてて、「キレーだね」って言ったらとっても驚いた顔してたけど……、優しく笑ってそれをくれたの。これすごいんだよ。これをしてるとみんな(甲獣)の気持ちが何となく分かるんだ。」

レコはブレスレットを輝かせ、今日も里の者が恐れて入らないシンジュが森へ好んで遊びに行くのでした。

里の人々はレコ姫のブレスレットを見て、大変に驚きました。

「あれは「贄」に選ばれた者に届けられるもの」

「なぜ姫さまがそんなものをなさっているのか？」

「次は姫さまの番なのでしょうか？」

でも、里のだれもそのことをレコ姫には言えません。

また、いくら綺麗だと思っても、「自分も欲しい」と羨ましがる者はいないのでした。

レコ姫が晴れて15歳の成人を迎えたこの年、ホシフリの里に疫病が流行りました。

次々と未知の病気に伏せる人々。

そんな中でも、レコ姫だけは元気なのでした。

人々は噂しました。甲獣様はレコ姫を求めているのではないか？

レコ姫さまが成人の年になられた。ブレスレット。そしてこの流行病。

二百年の風習はまだ生きておったのか。

「甲獣さまがレコ姫さまを出せと言っているのか」

「呼んでおるのじゃ」

「差し出さなければならぬのか」

「里のためじゃ」

騒ぐホシフリの里の人々の声を無視できないと思った王は悩み、震える声でレコ姫に言うのでした。

「……シンジュが森の、甲獣神様の元に、行ってはくれまいか。」

レコ姫は、二つ返事で承諾しました。

「里のみんなを治せるなら！」

そう言うとレコ姫は「森で友達になった」という金色の甲獣に乗りブレスレットを眺めながら、ふっと思うのでした。

「昔にも病気が流行ったことがあったって聞いたことがある。確か「贄」が遅れたときとかなんとか……」

「そんなことより！」

レコ姫は森の奥に急ぐのでした。神様ってどんなだろう。あの男の子が神様だったらいいのにな、と思いながら。

レコ姫
友達になったカブトに乗って、シンジュが森へ神様探索に出かける15歳の少女。ホシフリの王族に生まれた娘。森で迷ったことはよく覚えていない。
いつも好奇心旺盛で、よく考えず行動するため、周りの人々はとても手を焼いている。
甲獣たちから教わった樹液のアメがとても好き。今ハマッていることは、サクレツの実の遠投。
MUSHIHIMESAMA Graphic Arts

◆レコ原案

レコ姫の初期案。現在とはかなり違うデザインであったようだ。

開発コメント

主人公が女の子ということで、わかりやすいパーツとしてセーラー服をイメージしながらデザインしました。

当初はもっと内気でカワイイ子にする予定だったのですが、声が入った瞬間にイイ意味で壊れたような気がします。

【コタニ　トモユキ】

甲獣

このゲームのもう一つの主役「虫」。その愛らしい設定の一部を、ここに公開しよう。さまざまな意匠を凝らした虫たちを見てほしい。

■ラフ案

虫姫さま｜設定資料集

開発コメント

生きているメカ、ということでモチーフは「虫」です。極力、皆が比較的知っている「昆虫」のラインを入れていき、かつ「甲獣」という巨大生物に見えるように気をつけてデザインしました(中には虫じゃないものも混じっているようなこともありますが……)。
何より気にかけたのは、虫特有の気色悪さが出ない事。それは成功しているように思いますが如何でしょうか？　これを機に皆様の「昆虫」対する嫌悪感が薄まって頂ければ幸いです。
【ワカバヤシ】

ゲーマー用語の基礎知識

街頭電脳遊戯語録

かいとうでんのうゆうぎごろく

今月のテーマ 『アーケードTCG』

トレーディング・カードに、ゲーム的な要素を組み合わせて生まれた「Trading Card Game」。アーケード初 WORLD CLUB Champion Football(以下、WCCF)。以降、次々と新作が生み出されている。

Text：伊勢猫＆C・LAN
イラスト：oga

ネット通信アクションRPGにTCG要素まで組み込んだ『Quest of D（以下、QOD）』が発売され、新たな方向性を見せ始めたアーケードTCG。年末に控えた『アヴァロンの鍵2』に先駆け、TCG全般の用語を解説しますよ。

▼あ行▲

エキスパンション【えきすぱんしょん】 expansion
□カード□システム
「膨張、拡大、発展」などの意味を持った英単語。TCG用語としては、新規のカードが追加された拡張版セットのこと。新たな能力や効果を持った新規カードの登場に加えて、新しいルールやシステムなども追加されるのが一般的。このため、マイナーチェンジにとどまらない新たなタイプのデッキなど、ゲーム的な進化に大きな影響を及ぼすことが多い。基本的にプレイヤーとしては歓迎すべき存在だが、あまり乱発されると財政的に厳しい状況へと追い込まれるのも事実。カードコレクターにとっては頭の痛い悩みのタネだが、高価な筐体を減価償却するためには必要不可欠な存在でもある。

エラッタ【えらった】 errata
□カード□システム
「誤字、誤記、誤植」などの意味の英単語で、カードテキストの誤った記述などに対して、制作サイドが公に発行する正誤表（同エラッタ表）のことを指し示すTCG俗語。TCGをモチーフとしたアーケードゲームの場合、バグの修正や弱体化・強化の能力変更なども同列として扱われているが、厳密にいえば前者と後者はまったくの別モノ。本来、制作サイドが行なった仕様変更や能力調整などは、「バージョンアップ」が正式な呼び方といえる。

▼か行▲

カード【かーど】 card
□カード□システム
読んで字のごとく、ゲームに使用する長方形の札の総称。主にゲームのプレイに必須となる紙製のゲーム〜のことを指し、プレイヤー戦績や個人データなどを記録する場合、その記憶媒体に応じて「IC〜、磁気〜」などと呼んで区別する。TCGを題材としたゲーム〜では、豊富に用意されたゲーム〜を見知らぬプレイヤーとトレードしていくのも大きな楽しみの一つ。基本的にレアリティが高い〜は入手が困難な上に、ゲームの勝敗を分ける大きな要素にもなっている。そのため、ある程度の所有カード（同カード資産）が無い状態だと、上級者を相手に太刀打ちできない、などといったマイナス的な側面もある。

綺羅カード【きらかーど】 foil card
「綺羅」は「華やかな美しさ、贅沢で派手な様子」を表すために用いられる形容詞で、レアリティが高いカードの光の反射具合から呼ばれるようになったアーケードTCG造語。その語源を生み出したのはアーケードTCGの先駆け的な存在である『WCCF』（2002年／セガ）で、以降の他タイトルでも特殊な箔加工が施されたカード（同フォイルカード）のことを表す略語として用いられている。

コスト【こすと】 cost
□システム
「生産するのに必要な費用、原価」が転じて、「何かしらの行動を起こすために支払われる代価」のことを示すようになったTCG俗語。最新作の『クエスト オブ D』（2004年 セガ）であれば、モンスターの召喚や職業スキルの発動時に減っていくエナジーが〜に相当。『アヴァロンの鍵』シリーズ（2003年 セガ）ならば、移動や戦闘時に消費されるカードに加えて、能力発動時に消費されるタイムカウントが〜に当たる。いかにして高い費用対効果を得ていくかが、ゲームの勝敗を分かつ重要なポイント。当然、〜に見合わない効果のカードほど、使い道が無い屑カード（対強カード）とも呼べる。

コンボ【こんぼ】 combo
□テクニック□現象
コンビネーションの略語で、組み合わせを意味した英単語。対戦格闘用語としては「連続技」となるが、TCG用語として用いられる場合は「カードが持つ効果の短所、あるいは長所を別カードで補う組み合わせ」のこと。これらのカードが持っている相乗効果のことを「シナジー」とも呼ぶ。組み合わせの中には絶大な効果を発揮する組み合わせもあるが、あまり凝り過ぎるとデッキが思い通りに機能しなくなるので注意が必要。こういったデッキが機能しない現象のことを「重くなる」「回らない」などと言って表現することが多い。

▼さ行▲

スターター【すたーたー】 starter
□カード□システム
新規プレイヤー向けとして販売されている初期セットの呼称。ゲームをプレイするために必要なICカードと構築済みデッキに加えて、基本ルールなどを明記した解説書を同梱。〜さえ購入すれば、とりあえず最低限の環境でゲームプレイが可能。これに対してデッ

用語の種類　用語の系統と分類表記：□開発□……開発サイドが元となる用語　□プレイヤー□……一般的なプレイヤー用語　□テクニック□……ゲームにおけるテクニック全般　□システム□……ゲームシステム、ルール全般　□現象□……ゲーム中に起こる現象　□カード□……カードに関連した名称、事柄

ゲー語のツボ

[illegible]

キの構築や改良などを目的に用意された、プレイ後に払い出されるカードのことを「ピロー（類）ブースター」と呼ぶ。

スリーブ【すりーぶ】sleeve

□全般

本来は洋服の「袖」やLPの「ジャケット」を示す語。TCGでは、皮脂や埃などからカードを保護するために使う、薄いビニールケースを指し、カードバリアーとも呼ばれる。汚れや傷が付いたカードは、トレードでの価値が格段に落ちてしまう。さらに卓上TCGの場合は、傷を目印として悪用する「マークド・カード」の疑いをかけられる恐れもあるため、～の使用は半ば常識と化している。アーケードTCGにはこうした危惧こそないものの、やはりトレードでは不利で、読み取り部分が劣化しやすくなるため、少なくともデッキには～を付けるようにしたい。

▼た行▲

デッキ【でっき】Deck

□全般

ゲームに使用するカード束のこと。作品によって使用する枚数は異なるが、いずれにしてもルールに基づいて、プレイヤーが事前に用意しておく必要がある。バランスや相互関係などを考慮しながら～を構築する行為自体が、TCGの魅力になっている。TCGではプレイと同列の78枚セット、トランプのカードの52枚セットも～と呼ばれる。

トレード【とれーど】trade

□全般

ほかのプレイヤーと、合意のもとでお互いの持っているカードを交換すること。何十、何百と種類があるカードを個人の引きだけに頼ると、その内容にばらつきが出てしまう。効率よくカードを集めたい場合には必須の行為であり、コミュニティが大きいほど効果的に行なえる。レアリティとゲーム内での強さ、選手やイラスト、個人資産などを加味した上で、総合的な価値が決まっていく。～時には、おおよその価値基準（レート）は把握しておきたい。レートを知りながら意図的に自分が得するトレードを持ちかけるプレイヤーは「シャーク」、その餌食となるプレイヤーを「グッピー」と形容される。悲喜こもごもの～戦線、双方とも禍根を残さないように気持ちよく行ないたいものである。

▼は行▲

払い出し率【はらいだしりつ】payout percentage

□システム

特定のカード、またはレアリティなどの共通カテゴリに属するカードが出る確率。キラカードなど、稀少度の高いカードほど～は低い傾向があるが、その厳密な確率はメーカーのみぞ知るところ。また、個々のカードの～は、作品やバージョンによってさまざまだ。試行回数（プレイ回数）によって適正値に収束していくが、運要素も多分にあるため、個人によって同じカードであっても体感値には大きな差異がある。なお、スロットやメダルゲームにおいて、投入コインと払い出しコインの長期的な収束値を示す数値としても使われる。この場合「～90％」など、文字通り百分率として使用され、ほとんどのマシンは店舗で設定変更が可能。

ピロー【ぴろー】pillow

□全般

アーケードTCGでプレイ後に払い出される袋入りカード。1プレイにつき1枚のピローカードが排出される形が主流。なお、～とは商品等のアイテムを個別に包装する形態を示す語で、同時に真空包装を指す場合もある。そういう意味では、払い出しカードは「～包装されたカード」といえるだろう。

▼ま行▲

メタゲーム【めたげーむ】meta-game

□全般

プレイヤーの個性が如実に反映されるTCGでは、デッキの可能性も無限大。確実な勝利を呼び込むためには、デッキ構築能力とプレイング技術が要求される。しかし、いくら優れたデッキでも、「そのデッキのみ」をターゲットにされた場合、勝利するのは極めて難しい。そこで出番となるのが、～。～とは、周囲のプレイヤーが使うデッキジャンルの分布を考慮した上で、どんなデッキを選択するかという、大局的な戦略を指す。特定デッキの一強状態では事実上成立せず、互いに食い合う3タイプ以上のデッキが存在することが、～が機能するために必要な環境。協力プレイ前提の『クエスト オブ D』には存在しない概念でもある。

▼ら行▲

レアリティ【れありてぃ】rarerity

□全般

カードの稀少度を示す語。作品によって稀少度の段階、各～の呼び名はさまざま。いずれにしても～が高いカードほど強力で、フォイル加工など見た目にも豪華。しかし、トレードの項で述べたように、同～でも複数の価値基準があり、レートはピンキリだ。

次号予告＆質問・お便り募集

次号以降に掲載予定のキーワードは「カプコンファイティングジャム」、「鉄拳5」など。用語の質問やリクエストは、随時募集中（採用者に図書カードをプレゼント）。アンケートハガキのスミでもいいから、ドシドシと送ってネ！

あて先は、
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部「街頭電脳遊戯語録」係まで。
メールはscript@arcadiamagazine.comまで

用語の種類　記号表記の種類と意味：(同)……同義語を表します。／(類)……類義語を表します。／(対)……対義語を表します。／例>……使用例題を表します
また、解説している用語が複数の意味や解釈を持っている場合、文頭に「⑴～、②～」といった丸数字を用いることで区分。それぞれ内容を分けて解説していくものとしています。

Video Game Music Laboratory

VGMラボ

冬の気配が強まってきた今日このごろだが、
VGM業界では企画モノが大充実、
実りの季節となっている。
こんな時期は暖かい部屋で
じっくりとVGMに耳を傾けてみてはいかが？

New Release

コナミミュージック名曲コレクション

コナミスタイルドットコム　Now On Sale　¥7,875(tax in)

※収録楽曲は左ページ下を参照。

コナミスタイルドットコムのカスタムファクトリーから生み出された、非常にありがたいコナミレゲーVGMのBOXセットだ。コナミレゲーVGMにはファンも多く、それだけに音源が入手困難な状況を打破するアイテム。BEMANIシリーズでもアレンジ版が登場しており、新たなファンも生まれているはず。ぜひシリーズ化して、コナミサウンドをコンプリートしてほしい。コナミスタイルドットコム→ **http://www.konamistyle.com/**

ギルティギア イグゼクス ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズ Vol.2」

ティームエンタテインメント／KDSD-00048　11.17 On Sale　¥2,940(tax in)

[～キッス・オブ・ザ・ブラッド～]
1 オープニング　2 深紅の覇者　3 麗しき死と希望　4 汚れた選択　5 舞姫の帰還　6 舞姫の残したもの　7 狼たちの咆哮　8 そして未来は選ばれる　9 次回予告
[～スレイヤーの問わず語り～「A.B.A編」]
10 夜の翼～人物Aの報告書～　11 バーサーカー　12 まだ人間じゃない　13 塵戦　14 勝負の終り　15 緑の朝
16 The blue practice　PS2版「GGイスカ」より(CD未収録)
17 Death simpers at an exit　PS2版「GGイスカ」より(CD未収録)

3カ月連続のリリースとなる、『GGXX』ドラマCD「ナイト・オブ・ナイブズ」第2弾。ザトー、ヴェノム、ミリア、そしてスレイヤーが織りなすストーリーで、謎のベールに包まれていた「アサシン組織」の歴史が紐解かれていく。組織に下された、最も危険な依頼とは……？

そして、毎回お楽しみのショートストーリーはPS2版『ギルティギア鵰』のオリジナルキャラ、A.B.A編。さらにサントラ未収録曲も収録されている。

GAME SOUND LEGEND ARRANGE SERIES「SPEED&WIND」

SCITRON DISCS／SCDC-00375　11.17 On Sale　¥2,940(tax in)

1「Passing Breeze (Rhythm Retake Remix)」"アウトラン"／セガ　2「Maximum Power～Red Out」"アフターバーナー"／セガ　3「WINNING RUN」"ウイニングラン"／ナムコ　4「FINALLAP 2」"ファイナルラップ2"／ナムコ　5「CROSS POINT」"A-JAX"／コナミ　6「Maximum Speed」"グラディウスII"／コナミ　7「Skywalker (2st BGM)」"サンダークロス"／コナミ　8「Go For Broke」"ゼクセクス"／コナミ　9「雲海を越えて」"出たな!!ツインビー"／コナミ　10「ROHGA」"ウルフファング"／データイースト　11「VAPOR TRAIL」"空牙"／データイースト　12「ギースにキッス」"餓狼伝説"／SNK　13「ESAKA」"ザ・キング・オブ・ファイターズ'94"／SNK　14「Urban Trail」"ナイトストライカー"／タイトー　15「Free The Love」"ダライアスII"／タイトー　全15曲

GAME SOUND ARRANGE LEGENDシリーズ第2弾。S.S.T. BAND(セガ)、ナムコ、矩形波倶楽部(コナミ)、GAMADELIC(データイースト)、新世界楽曲雑伎団(SNK)にZUNTATA(タイトー)といった、各ゲームメーカーのサウンドチームが送り出した名アレンジバージョンを集めたオムニバスCD。なお、今作は「SPEED(速さ)」と「WIND(風)」というコンセプトにふさわしい楽曲を集めているのがポイントだ。

THESIS

テーマ：コナミレゲーVGMの魅力

コナミミュージック名曲コレクション

コナミスタイルドットコムから発売されている、コナミレゲー作品のVGMを多数収録したBOXセット、「コナミミュージック名曲コレクション」。かつてのコナミサウンドはこれまで入手困難だっただけに、数々の名作の音源が聞けるアイテムとして貴重だ。今回はそのリリースを機会に、ちょっと懐かしめのコナミVGMについて振り返ってみたい。なお今回はこのBOXセットを抽選で1名の方にプレゼント。詳細は58ページを参照していただきたい。

往年の名曲が蘇る 全15枚のCDに注目だ！

コナミスタイルドットコムより発売された『コナミミュージック名曲コレクション』。ファンにはおなじみの「カスタムファクトリー」から生み出された企画で、「コナミレトロゲーム関連商品制作プロジェクト」のプロジェクト第1弾として発表されました。

往年の名曲がたっぷり詰まった15枚のディスクは「もっと昔のコナミミュージックを聞きたい！」という声に応える、非常に面白いアルバムになっています。

9月末に行なわれた東京ゲームショーにて、このみるくブースで先行発売されていたこのディスクですが、現在ではコナミスタイルから購入することが可能です。七五〇〇円（税・送料別）と、少し高価に思えるかもしれませんが、全15枚入りのBOX販売のみで「ダブリ」の心配が無いと考えれば、それほど高い買い物ではないでしょう。

味わい深い響きをじっくりと堪能する

それでは、早速気になる内容を確認してみましょう。15タイトルそれぞれには「グラディウス編」、「魂斗羅編」、「レーシング編」などのタイトルが付けられており、シリーズやジャンルで分けられています。ベテランのアルカディア読者ならば「アーケード版の曲かどうか？」という疑問が浮かぶと思いますが、そこは心配ご無用。ファミコン版しか出ていない『ツインビー3』などの作品を除き、すべてはアーケード版、業務用基板から収録された音源になっています。

コナミのレトロゲームミュージックは、少ない発音数ながら工夫された音色が奏でるハーモニーで、ゲーム音楽史に残るべき名曲ぞろい。『RF2』や『ギャラクティックウォーリアーズ』などで聞くことができる「澄んだ音色」は、当時のゲームセンターにおいて、他社のVGMとは異なる輝きを放っていました。

音色か耳に残る『ギャラクティックウォーリアーズ』。効果音だけで識別可能なほど個性的。

効果音を一つとっても不思議な鳴り方をしており、最近のゲームには存在しない、非常に味わい深い響きがあります。ゲームプレイバージョンが収録されている『ファイナライザー』などでは、そうした効果音も豊富に収録されているので、じっくり堪能してみるのも良いでしょう。

シンプルなFM音源の魅力が詰まった『サンダークロス』や、サンプリングされた重厚な音が迫力ある『スーパー魂斗羅』などもコナミの音楽史を語るには外せません。また、「Vol.14～パズルアクション編～」に収録されている『ヘクシオン』は、SCCというコナミが独自に開発した特殊な音源チップで演奏されている貴重なタイトル。特徴的な音色は今聞いても新鮮で、一聴の価値がある作品です。

この当時、リアルタイムでゲームセンターに通っていたり、ファミコンで遊んだりした世代には「矩形波倶楽部」という単語が記憶に残っていることでしょう。今も活躍されている古川もとあき氏が、この矩形波倶楽部の元メンバーであることは有名ですが、実際に当時手掛けられた音を聞けるアルバムは入手が困難です（インターネットオークションとかでも高値安定のアルバムが多いですし）。

最新作とレトロの接点を見る

そういえば『ポップンミュージック』や『ビートマニアIIDX』にも、昔のコナミ曲をアレンジしたものが収録されていますよね。特にMr.T氏の「バイオミラクル」や「GRADIUS -FULL SPEED-」は人気もあり、元ネタも有名ですが、さすがに「A-JAX（3-WAY MIX）」などは、マニアック過ぎる選曲といえます。こういった古いタイトルからのアレンジの場合、原曲が収められたアルバムが廃盤になっていることが多く、よほどのマニアでないと初出を確認することが困難です。

BEMANIシリーズ収録曲の原曲を探る意味でも価値あるコレクションだ。

そういった場合にも、この15枚は役立つのではないでしょうか。多くのレトロVGMをまとめて楽しめるだけでなく、歴史を確認するための音資料として、その価値は十分にあるといえるでしょう。

今後のシリーズ化に期待

さて、ここまでで「廃盤が……」などと言ってきたのですが、これは意図的に書いたものです。実はこの「名曲コレクション」は、ほとんど廃盤になっていたアルバムからの再収録で構成されているのです。過去に発売された17枚のアルバムが出展元に当たり、仮にこれらをすべて持っていた場合、聞いたことのある音源ばかりというショックな事態になります（筆者含む知人3人ほどがこの事態に）。

バラ売りの食玩でもないのにトレーディングを意識したような商品構成ですし、どのディスクも同じ紙一枚が入っているだけで、詳しい曲目データなどは見当たらないのが残念です。12センチディスクなのに、収録時間が最大でも30分程度という点も少し物足りません。このあたりは改善を望みたいところですね。

少々苦言を呈しましたが、世の中そんなマニアばかりではありません。聞きたくても聞けなかった音源が再発売されるのはうれしいことです。ぜひ今後シリーズ化していただき、レトロに限らずCD化されていない音源を救い、より多くの廃盤音源をどんどん収録してもらいたいと思う次第です。

その際には「メタルギア編」や、「MSX編」などを作っていただいたり、『ソーラーアサルト』を新規収録していただいたり、「ビシバシチャンプ編」なんてのもイイですねえ、えーとあとは……（以下、妄想が止まらないため編集により削除）。

Video Game Music Laboratory

No	ジャンル	INDEX	タイトル	トラック数
1	グラディウスシリーズ	A-01	スクランブル	1
		A-02	スーパーコブラ	1
		A-03	グラディウス	13
2	ツインビーシリーズ	B-01	ツインビー	1
		B-02	もえろ！ツインビー	3
		B-03	ツインビー3	6
3	沙羅曼蛇シリーズ	C-01	沙羅曼蛇	10
		C-02	ライフフォース	3
4	パロシリーズ	D-01	パロディウスだ！	32
5	シューティング1	E-01	タイムパイロット	1
		E-02	タイムパイロット'84	1
		E-03	サンダークロス	13
6	シューティング2	F-01	ファイナライザー	1
		F-02	A-JAX	17
7	悪魔城シリーズ	G-01	悪魔城ドラキュラ(FC)	12
		G-02	悪魔城ドラキュラ(AC)	15
8	ゴエモンシリーズ	H-01	Mr.五右衛門	1
		H-02	がんばれゴエモン2	17
9	コンバットアクション	I-01	魂斗羅	1
		I-02	スーパー魂斗羅	16
10	コミカルアクション	J-01	ブーヤン	1
		J-02	サーカスチャーリー	1
		J-03	エスケープキッズ	20
11	格闘アクション	K-01	イーアルカンフー	1
		K-02	少林寺への道	1
		K-03	ギャラクティックウォーリアーズ	1
		K-04	クライムファイターズ	19
12	スポーツ	L-01	ハスラー	1
		L-02	ハイパーオリンピック	1
		L-03	ハイパーオリンピック'84	1
		L-04	ハードパンチャー	16
13	レーシング	M-01	ロードファイター	1
		M-02	RF-2	1
		M-03	ホットチェイス	10
14	パズル	N-01	ガッタンゴットン	1
		N-02	クォース	10
		N-03	ヘクシオン	10
15	ファミコン	O-01	バイオミラクルぼくってウパ	3
		O-02	愛戦士ニコル	7
		O-03	月風魔伝	3

『GGX』や『GGXX』でアレンジや作曲を担当。ギルティサウンドを生演奏するためのバンド「A.S.H.」のほか、クルマ好きのためのカバーバンド「HOT ROD CRUE」のキーボードを務める。また、『闘劇2004』のOPムービーの楽曲制作など、その活動範囲は多岐にわたる。

このコーナーでは、SEIYAMA氏への音楽的な質問を受け付けております。eメール（dontan@arcadiamagazine.com）かおハガキで、「どんたんとどたん」係までお寄せください。お待ちしております。

いやはや、異常気象も本格的な今日このごろ。何だか今年はやけに本土直撃型台風が多いような気がするのですが……気のせいでしょうか？

何てったって、F1の歴史始まって以来の「土曜日全セッション中止」ですからね、こりゃもうタダゴトじゃないわけですよ。予選・決勝同日開催でしたから、それはそれは現地は盛り上がったことでしょうね。ええ、そうですよ、この文脈からお分かりの通り、今年も鈴鹿に行けませんでした、ワタシは（開催期間中に、まんまとシゴトが入ってしまったので）。

なので密かに「台風により中止」の報を受けた時、心の中で「うひゃひゃひゃっ！」とほくそ笑んでいた、性悪オトコのSEIYAMAです（でも実は、その台風のさなかLIVEだったので、こっちはこっちでエライ目に遭いましたが→因果応報）。というワケで、今月も車ネタですよの第18回。

さて、かねてよりの懸案事項であった「ドラゲーにおけるVGMのリサーチ＝取材にかこつけてゲーム三昧」、行って参りました！　行きました！　ふと振り返ってみれば、最近ゲーセンで興じたドラゲーといえば、飲みのついでについワンコイン投入してしまった『スリルドライブ2』ぐらいのものでした。覚えていることはといえば、非常識（？）な請求額と、あの「キャー‼」という悲鳴のみ（笑）。

そんな状態で「ドラゲーのVGM」を語るわけにもいかず、いそいそとゲーセンに出掛けたわけですよ。場所は、以前このコラムで「音ゲー」を取り上げた時にもお世話になった、都内某所のゲーセンです（取材許可を取っていないので、名前は伏せておきます）。一人では心許無いので、手近に居た若手（手下ともいう）にインプレッションのお手伝いをお願いしました（岡田くん&木戸くん、ありがとう）。そして肝心のゲームは、「走り屋気分満載」の、対戦型某有名ゲームです。

まずは前出の二人に対戦してもらいました、もちろんプレイ代はこちら持ちで。SEIYAMAは、ひたすら「音楽」に集中――《熱いバトル》――対戦終了。

「……聞こえねェ‼」

そうです、車のエンジン音が大き過ぎて、対戦中（走行中）は、全くといっていいほど音楽が聞こえないのですよ。ふと、かつて自分が「某格闘ゲーム（プロフィール欄参照）」の音楽を担当した時のことを思い出しました。あの時も、稼働開始したと聞くや否や、Rec.エンジニア氏とゲーセンに出向き、スピーカーに耳をくっつけて聴覚フル活用しても、聞こえてくるのはキャラボイスと技に伴うS.E.のみでした。正直むなしかったですよ（キャラセレクト時と、対戦前後だけは曲が聞こえましたが）。

今回インプレをお願いした二人も「走行中は、ほとんど聞いて（聞けて）ないっすね～」だそうで。確かに自車・コースのセレクト以外は、「何となくユーロビート調？」ぐらいしか判別できません。

画面中の空間がリアルになればなるほど、そして「（音楽ではない）音」がリアルになればなるほどシミュレーター色が強まり、「添え物」としての音楽の存在が希薄になっていっているような気がします。どんなに精魂込めて楽曲を創作しても……です。

とはいえ、「名作の陰に名曲あり」というのもまた事実（たまに「駄作の中にこそ名曲あり」というものもありますが）。個人的には、こういった「VGMにとって難儀なジャンル（ドラゲーに限らず）」にこそ、機会があれば挑戦してみたいなーなどとも思った秋の日でしたとさ。

今月の格言：「ドラゲーの最良のVGMは、エキゾースト・ノートなり！」

PASSING BREEZE〈from『OutRun』〉

今月の譜例は、前号に引き続き『OutRun』より「PASSING BREEZE」のBメロ部分です。

譜例一小節目～二小節目のメロディの譜割りとリズムがユニゾンとなり、「キメ」を形成しています。これは'80年代フュージョンによくみられた、いわば「王道」とも呼べる手法です。

ラテン風16ビートと、ユニゾンによるキメ、そしてメジャー・セブンス・コード……ユーロビート調が多くみられる現在では、逆にその「フュージョンの王道具合」が新鮮に感じられますね。

※ちなみに「16ビート」というのは和製英語で、英語では「16note Rock Feel」といいます。

はしもとしんり

初めまして、はしもとしんと申します。フリーで絵描きやってます。今回改めて資料に当たってみたんですが、何とネットでの情報が少ない事か。考えてみればスタグラ発売からもう8年、当時はネットなんてほんとに一握りの人しかやってなかったわけでして。うーん、月日のたつのは早いもんだ。それはさておきジューンの尻は何年たっても最高さ。もちろんほかのキャラも最高さ(ジューンの尻の次に)。

Anatomi

孔富　完

国籍：日本
身長：175 ～ 198 cm
体重：69 ～ 110 kg
武器：PLASMA NEEDLE

鍼灸術を極めたスポーツ医。
その神懸かり的な手腕から"メダルの陰にアナトミあり"と謳われた。技術的探求心が非常に強い反面、倫理観に乏しく、2292年のニューバルセロナ五輪直前、行き過ぎた"治療"によりメダル候補26人を死に至らしめる事件を起こし、冷凍刑に処される。

数十年後、連邦政府はスターグラディエイター作戦への参加を条件に、刑期途中の彼を釈放する。これは後方の医療部隊での活躍を見込んだ抜擢であったのだが、強力なプラズマパワーの発現、また孔富本人たっての希望により、最前線の戦闘部隊に配属される事となった。

第四帝国、そして彼自身を実験台にした"臨床試験"が今、始まる。

・・・と、そんな感じで。

○スーツにセットされたニードルを出し入れ、戦況に応じて身体能力、果ては筋量、骨格をも変化させて戦いマス。
○武器のリーチが超短いので超苦戦です。

ホームページ「プロペラ惑星」
アドレス：http://www.geocities.co.jp/Milkyway/4645/

Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ

●今号のテーマ

「スターグラディエイター」

このコーナーは、一つのゲームをテーマに、二人の作家さんがそれぞれキャラクターを創作・アレンジしてもらうコーナーです。「このキャラいい!」「このキャラ買った!」という応援、連絡は編集部まで。

ホームページ「プレハブ」
アドレス：http://amiami.s7.xrea.com/

網

どもーお初にお目にかかります。網と申します。アーケードゲーム、ド、下手です。今回のお題は『スタグラ』ということで、ヤバイー、あまり触ったことないよー、というスタートでしたが、とにかくプラズマの付く武器…プラズマ…プラズマボール…といったぐあいに少年の日の記憶が役に立ち、描き遂げることができました。参考にした福岡県青少年科学館の館長殿、ならびに展示物にこのイラストを捧げます。

次号予告 次号、遁歴先生&かわすみ先生登場！ テーマは「真サムライスピリッツ」

ゲームメーカーnow!

ゲームメーカーの生の声が聞けるコーナーです

朝がつらい！

季節の変わり目は朝布団から出るのがすごくつらいものです。不規則な時間帯で仕事をする我々編集部の人間やゲームメーカー の方々にとっては切実な問題です。そんなわけで、今月はゲームメーカーの方々に、朝目覚ましで起きれるかコメントをいただきました。

房総ゲーセン狂騒曲では編集長が闘劇について語っています。こちらも必読です！

今回の共通質問	投稿者	大阪府 野部 裕 君	質問	皆さん目覚ましで起きられますか？

SUCCESS サクセス 澤田

いやいやどうも!! 先月の続きですね？ どの辺がアルティメットかという話。まず、先月も書いた通り全一プレイヤーのスーパープレイ収録の DVD が同梱しているところ、とですね……とか言ってうちに残りのワード数が無くなってきました……あとは、ステージセレクト機能の搭載と……てな訳でまたまた次号に続く!!

http://www.success-corp.co.jp

起きられます！休みの日なら……

G.REVOLUTION グレフ アキラ兄さん

先月発表させていただきました『旋光の輪舞』ですが、この号が出るころにはすでに１回目のロケテストを終えていると思われます……が、今これを書いている時点では、まさにソレに向けて開発の修羅場を突き進んでいる最中です。来月あたりに再び小ネタを発表させていただきます。もちろん同タイトル関連です。お楽しみに！

http://www.grev.co.jp/

起きられますが、時計の時刻がズレても直さない悪いクセが……

AIKY

お待たせしました。ついにPS2版『ポチッとにゃ～』発売中。ポチにゃ～アタックを家庭で特訓。タイムをうんと縮めてゲーセンで対戦に挑戦するのが王道。一人プレイならつないでつないで発火するそう快感。二人プレイなら相手との熱い駆け引きと読み合いが今までに無い快感。

(MOO仁井谷)

http://www.aiky.biz/

もちろん、普通に一発で起きれます。

Sammy サミー 竹中／奥野

SNK プレイモア yuzuko 様ご苦労さまです！『ネオジオ バトルコロシアム』のキャラクター続報どうでしたか？ Mr.BIG とリー・パイロンのオヤジコンビですよ！ パイロンは予想外でしょー！ 鉄の爪と独特の叫び声は今回も健在かな!? ネオウェイブもギース解禁中です。

http://www.sammy.co.jp/

年寄りなので目覚ましなんていりません！

---

cave ケイブ 広報 R

皆さんに「虫姫さま」をプレイしていただける日まで、あとわずか！ ゲーヨコの"アプリ版虫姫さま"は遊んでいただけてますか？ アーケード版との連動要素もあるので、ぜひダウンロードしてくださいね。好評につき基板があたるキャンペーンも第２段を実施します。詳細はゲーヨコにアクセス!!

http://www.cave.co.jp/

この年になるとね、勝手に目が覚めちゃうの。

Alfa System アルファ・システム NAOKI

最近、出張が多くて大変です。仕事が増えて、大変です。仕事増えたついでに体重も増えて、大変です。式神の開発もいい感じで山場を迎えつつあり、これまた大変です。開発終了自体はまだまだ先の話ですが……。とはいえ、そろそろ何かお見せできるモノが出来てくるかも知れませんね……多分(汗

http://www.alfasystem.net/

寝たまま目覚まし止めた上にテレビつけれます。

SEGA セガ AMパブリシティ企画室 B

この時期はクリスマスを前にイベントの端境期で世間的にはちょっと寂しい季節ですね。(「日本全国酒飲み音頭」でも"11月はなんにもないけど～♪"なんて歌われてますし。あ、ご存じない?) しかーし、セガのお店では10月から引き続き『ムシキング オータムカーニバル』や『VF4 FT 九州覇者決定戦』を実施中。ぜひ遊びに来てくださいね！

http://sega.jp/

鳴る直前に目が覚めるようになりました……

KONAMI コナミ 中原

はじめまして！ 新しく広報担当になりましたので、今後ともよろしくお願い致します(^^♪ さて今月は私の初仕事『beatmania ⅡDX.11 ～ⅡDX RED～』をご紹介しています、今後のLIVE情報も要チェックですよ～！ 音楽の秋なので血沸き肉踊るDXライフを満喫してくださいね♪ 私は食欲の秋、寒さに向けて脂肪を蓄えに入ります！

http://www.konami.co.jp/

うるさすぎておきちゃいます(^^;)

SNK PLAYMORE SNK プレイモア yuzuko

NBC公式サイトで配信したTGS映像いかがでしたか？ 登場キャラクターがまだ全て出尽くしていません。皆様のキャラ予想大歓迎です。なんと来月(11/11予定)もサイトにて先行公開されるキャラがいますよ～あぁ懐かし也♪ また、今回の記事も要チェックです。ゲームのシステム詳細はこれからどんどん暴いていきますのでどうぞお楽しみに！ この続きはサミーさんへどうぞっ!!

Official Website: http://www.snkplaymore.co.jp

KOF10周年記念サイト：http://www.kof10th.com

最低3個は必要。もちろん携帯のアラーム機能もフル活用！

SEGA セガ AM R&D パブリシティ室 ウエ

もうすっかり秋ですね、食欲の秋、スポーツの秋、そしてサッカーの秋です。いよいよ稼動の『バーチャストライカー 4』、今作はカードとネットに対応して、対戦がかーなりアツいです。ケータイコンテンツ『VS.NET』も超充実。アーケードサッカーゲームの概念を打ち破る『VS4』、サッカー好きは必プレイ！

http://sega.jp/

今日も起きられませんでした……

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO 彩京 開発部 よしだ

「夢を勝ち取ることはだれかの夢をつぶすこと」かの大スター、レイラ・ハミルトンが言ってました。あぁ確かに私のかなった夢のせいで夢が消えた人がいると思います。ある人の夢をかなえてあげたばかりに夢がかなう好機を失った人もいます。そして私もそのように夢を潰されてきました。お互いさまですが夢をつぶしてしまった人へ、今さらながら謝りたいです。「ごめんなさい」

http://www.x-nauts.com/

むちゃ言わないでください、お布団が大好きなんですよ？

CAPCOM カプコン マーケティング部 寺田 隆真

『CAPCOM FIGHTING Jam』も稼動ということで、もちろん皆さま遊んでいただけましたでしょうか？ カプコン格闘タイトルそれぞれの猛者が一堂に会す事ができるこのゲームですが、実はウォーザードの猛者は少ないところが狙い目。個性あふれるキャラが多いので、ぜひチャレンジしてみてください！

http://www.capcom.co.jp/fighting_jam/

休日に目覚ましより早く起きてしまうのは仕様ですか？

VISCO ビスコ ぐまブー

もうすっかり秋……と言いますか初冬に入ったころですね。寒いのは苦手ですが四季があるのが日本の風情。寒い時にしかできない事もありますので頑張って楽しく過ごそうかと思います。

http://www.visco.co.jp/

TECMO テクモ つっちー

目覚まし2個と携帯アラーム5段階で……。

『スターフォース』をはじめ『ボンジャック』『ソロモンの鍵』『テクモカップ』など昔懐かしアーケードタイトル7本を収録した『テクモヒットパレード』がいよいよ11/25に発売です！ 80年代の思い出に浸るもよし、新たな発見をするもよし……。原点に帰りたい人(?)、忙しくてなかなか大作に挑めない人。ぜひプレイしてみてください!!

http://www.tecmo.co.jp

メカトロ セガ AM R&D パブリシティ室 K@Z

『ドラゴントレジャー』ガツガツ遊んでいますか? 今月号でもガッチリ攻略してくれています。いまさら、そんな人はいないと思うけど、ICカードを使っていない皆さん、そろそろネットランキングでなんか始めようかなぁなんて思っていたりして……。詳しくはひっそりとURLが変わっているHPをチェック!!

http://www.sega-mechatro.com/

前田 涼

起きれません。速攻で止めるのは得意です

毎月カレンダーをご用意させていただいているのですが、なかなかご好評のようで嬉しい限りです。お気付きの方がいらっしゃるかも知れませんが、実は9月からテーマを決めて作成しております。9月は「十五夜」10月は「落葉」という具合。11月は「氷雨」です。お楽しみに。

http://www.samurai-zero.jp/

namco ナムコ 新井

鳴る前に起きる。毎朝勝負してるからだ。

広告でも設置予定のお店リストが載っているが、『鉄拳5』もうすぐ稼動予定！ アミューズメントショーに行ったはいいが、混みすぎててやれなかったじゃねぇか！ というキミも思う存分プレイできるぞ！ でも店にゲームが並んでも混んでるから思う存分やれないじゃないか！ という場合はすんません。

http://www.namco.co.jp/

TAITO タイトー 松桐坊主

ほぼ9時には自然に起きます。目覚まし使うのは早起きの時。

皆さん、秋は満喫できましたか？ この時期は新作のゲームが少なくて物足りないよという人が多いかも知れませんが、来る年末年明けを目指してじっくり暖めていますので、それまでは「TAITO Type X」の第1弾である『翼神』や新たなる戦いの舞台が用意された『バトルギア3Tuned』で遊んでくださいね。『シネマテックルーレット』もあわせてよろしく!

童 佐々木

目覚まし2個でなんとか

この冬ディースリー・パブリッシャーさんのSIMPLE2000シリーズアルティメットに「スタイリッシュ麻雀〜兎-野性の闘牌-&兎-野性の闘牌-THE ARCADE ダブルパック〜」が登場します。これは以前青いパッケージと赤いパッケージで販売されていたものを1個にしたためたモノです。超お買い得なのでよろしくね！

http://www.warashi.co.jp/

バンプレスト たぐりん

パパに起こしてもらってます。そんな29歳独身のアタシ……

10月27日に2005年4月6月までのプライズ新作発表会を行ないました。オススメは、商品サイズ18センチの「機動戦士ガンダム」のモビルスーツフィギュア！ ガンダム関連のプライズでは史上最大のサイズです！ しかも原型製作はMAX渡辺氏！ 皆さんご期待あれ！って、登場は来年の5月なのでまだまだ先ですが……。

http://www.banpresto.co.jp/

TAKUMI タクミコーポレーション 栗原

夏は起きれますが冬は起きれませんよ?

『翼神(GIGAWING GENERATIONS)』がゲーセンに登場。私たち匠スタッフが魂込めて作りました。従来のリフレクトフォースから新要素の倍率システムを搭載し、今までと違ったテイストに仕上げました。今回もどんどん稼いじゃってください！ それでは、『翼神』をよろしくお願いします。

http://www.takumi-net.co.jp/

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第三回 「秋のIndication」

猿渡「なんだか最近、市場的には沈静化してる感は無い？」

ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、大型のサテライト型マスビデオに押されてるわな」

猿渡「いや、それはそれで押されてるのはいいんだけど、華やいでいる感じがしないのはなんでだろう、と」

ぶっちゃけ先生「ま、稼働もいいし、それなりに稼いでいるんだろうけど、こじんまりとしたバージョンアップでつないできているせいで、新作感が無いんじゃよ、ぶっちゃけ」

猿渡「確かに」

ぶっちゃけ先生「新バージョンとしてリリースされているわりには話題にならないというか、従来から興味が無かった人が新作が出ているという認識にならないんだな、ぶっちゃけ」

猿渡「大型であるが故の悩みでもありますな」

● ●

特に問題と感じるのは、どこまで大型サテライトが増えるのかってこと。これには二つの問題がある。一つはゲームの内容面で、固定ファンを確保していく方向性が強いが故に、バージョンアップを続けて、プレイヤーに末永く遊んでもらおうという姿勢。そしてもう一つは、バージョンアップに依存するのではなく、新しいテーマでマスビデオの可能性を広げたいという姿勢。

ただ、そうなると、ただでさえ筐体が大きいが故に、場所の取り合いとなる。そして、同一メーカー内での社内ラインナップがバッティングしてくるというパラドキシカルな展開となる。

特にネットワーク対応になると、『DOC』から『WCCF』や『MJ』へのコンバージョンのように簡単にはいかないだろう。そこがこれからのアーケード市場の肝となってくる気がする。

● ●

猿渡(以下さわ)「やっと、闘劇のタイトルが決まりましたね。」

ぶっちゃけ先生(以下ぶ)「ぶっちゃけ、難航したわりには無難なところじゃな」

さわ「水面下ではいろいろと大変なことがあるんですよ。話が二転三転することもあるし」

ぶ「ま、これで心置きなく開催タイトルのやり込みに集中できるってわけじゃな、ぶっちゃけ」

さわ「いや、全然ぶっちゃけてないと思うんですけど、それ」

ぶ「ぶっちゃけ、闘劇って大赤字なわけでしょ。そのあたりはどうなのよ」

さわ「今度は、すごいぶっちゃけですね。ま、何とかしていかなきゃなーとは思いますよ」

● ●

というわけで、巻頭でもお知らせしているように闘劇の種目が決定した。今年は全6タイトル。決勝大会は2日開催を考えている。まだ決勝大会の日時や場所は決定していないが、予選開催日程や決勝大会の時期などは、おおよそ昨年の大会と同じと考えてもらって差し支えないだろう。ただ、次のゴールデンウィークって休日設定がわりと微妙なんだよね。

そして、店舗からの参加も受付中だが、締め切りがシビア。みんなが行きつけにしているお店や、昨年予選を開催したお店などが予選店舗エントリーをしていないようなら、店に交渉してみてほしい。闘劇ではやる気のある店や、みんなが参加したいと思っている店で開催したいこともあり、特に積極的な店舗勧誘はしてないので、うっかり忘れていたり、気がつかないままエントリー期間が過ぎてしまうなんてこともあるからだ。

あと、ゲームメーカーやその他の企業からのスポンサーも受け付けてますのでよろしく！

まじかる 猛者通信 第22発
『さらば明日の勇者たち』の巻

発行　2004年12月1日

ここであったが100年目、出ます出します出させます的なハッスルバトルを繰り広げてきた銀河の獅子たちに、新たなる転機が訪れようとしているようなそうでもないような、いつもどおりのプッセリとした空気をまとい、神保町新声社ビルの夜は暮れていくのであった。

担当：ジ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康／TrickStar）
イラスト：天野シロ

登場人物紹介

C・LAN（通称まさ）
プセルスガンを片手に幾多の戦場を駆けてきた勇者は、さらなる戦いを求めて銀河の向こうへ旅立つことを決意。伝説のトクジェロー星を求めて、今日もしゃがみ中足が唸りを上げる。

編集しもでん（通称でぞ）
アルカデにおけるピンキー代官にして、鬼をも失禁させる羅刹デスク。最近はモモーイ節の毒気に当てられながら、池波ちゃんや司馬ちゃんの時代小説にどっぽり。

田渕健康（通称ケソ）
うろ覚えクイズで場の空気を読まなかったため、大惨事を招いた張本人。『レベリオン』をモーチフ(違)にしたガン=カタ体感ガンシューをニトロプラスに作ってもらいたいNA。

打ち切りッシュ 鉄の掟

まさ　本誌も55号を迎えたことを記念して、すわ一大事とばかりに総集編的な牽制を繰り出してみる我らだが。
ケソ　今回の趣旨のご説明、ありがとうございます。
まさ　こうしてみると、いろんな企画をやりもやったり喰いも喰ったりという壮絶な歴史さな。
ケソ　タイトルだけ見ると、「なんだコレ?」と、我らでさえも首を傾げそうな内容が揃うております。
でぞ　実際、内容を見ても何やってんだかわかんねえし、いいんじゃねえの。
まさ　折角、このような年表も威風堂々と貼り出してみたことだし、何かオモロエピソードがあれば語ってみるといいだろう。
ケソ　えーと……。まずは衝撃のメストからの移籍第一回ですかね。
でぞ　何の前フリもなく、シレーっと、始まりやがったからなぁ。
まさ　メスト時代では一応最終回ということにしておいたが、まさかアルカデに移ってきてまで似たような連載をやることになるたあ、正直思っていなかったさな。
ケソ　「東亜祭り」とかついているわりには、中身は『ファイヒスドゥヴィナマイト』のザジィっ話しかしていませんでしたが。
まさ　ゲセ食悪鬼羅刹編……ゲセ食は我らのライフワークともいえるチャレンジシリーズであったな。
けそ　この時は、トラタワで豪快に食い散らかしましたね。
まさ　トライ系の取材はいつも早朝なので、写真の我らがいつも眠そうにしているのがホホエマッシュさね。
でぞ　いや、時間に関係なく、ダップセはいつも眠そうにしている気がするがな。
ケソ　7号のモセル塾はVOVOの持ち味がいかんなく発揮された名作でしたね。
でぞ　いかんなく発揮されすぎてて、訴えられたらどうしようかとビクビクものだったということも付け加えておく。

けっぱれ 子熊のピッペレーヌ

ケソ　バサラ2ロケテストなんですが……。
まさ　実は、アレに出てくるヒロアキ(仮名)は実在の人物さな。
ケソ　イガグリ頭を小刻みに動かしながら、『婆紗羅2』に興じていたのもよき思い出ですね。ちなみに、イラストレーターのヒロアキ氏とは関係ないZO。
まさ　犬おさの回は、雨が降ってたのが残念だった。青空の下、ガルル肉競争や空飛ぶギロチンフライングパワーディスクを展開したかったのに……そしてこの諦念。
でぞ　晴れてたら、アルカディアは動物愛護協会に訴えられてたよ。
ケソ　ドラバス大会はどうっスか。昔、Beepに掲載されてたボードゲームリプレイが無茶オモロ！　な感じでしたので、その雰囲気の一端でも再現できればと思っていたのですが。
まさ　我としては、いまだにケリがついていない伊勢猫、桃杏和尚との『ドカポン』の結果が気になるね。
ケソ　すでに5年越しとなった『ドカポン』はいっそノーゲームにして、天野先生がイラスト描いてる『いたストDQ&FF』やった方がいいような気も。
まさ　ききききき君ィ！　ラッペ村を見捨てて新天地に旅立とうたあ、お天道様が許しても、黄色い悪魔が許さないっぺれ〜！

ムッハス！ 円盤は怪獣だった

ケソ　2002年からはフードテーマパークシリーズが始まりましたが、これはまっこと強烈極まれりといった取材でしたね。
まさ　フムス。序盤はハムスムシャペロリと、戦後の欠食児童さながらに貪り喰らうのだが、さすがに終盤になると徐々にプセってきて、ペースがどんどん落ちていくのが印象的だったと言えよう。
でぞ　俺は甘味ならいくらでも入ると思ってたが、アイスとスィーツの時には、一瞬殉職も覚悟したんだ。
ケソ　アイスの時は、最終決戦時に皆の顔が紫色になっていたのがハウメニいい顔って感じですか〜（ヒコリ）。
まさ　そしてこの後、人気シリーズの裏闘劇シリーズに突入していくのだが。
でぞ　この企画は、闘劇は格闘ゲームの大会だけど、それ以外のジャンルのゲームでも対戦はできるし、どんあゲームでも面白いぜ、っていうコンセプトの提示からスタートする予定だったんだよな。
ケソ　それが、出場者の異能っぴゅりをアピールする大会になったのはなにゆえー！（©カルマ13）って感じですか。
でぞ　02年の暮れに取材した『O.R.B.S』だけど、正式発売してほしいよな。
まさ　ムス。この筐体で360度『エメラルディア』とかやりたいさね。
ケソ　ビメル。

猛者ノ歴史

- 仮1号　祝！ 東亜祭り〜猛者通信バビルス　連載の名前決定。[illegible]
- 仮3号　ゲセ食リターンズ　ガントレットのフードの呼称を巡って激論
- 第2号　偉人たちの夏〜日本の偉人を探せ編　墾田永年私財砲！ などの必殺技が続出
- 第4号　西暦ナアウ[illegible]　年号のついたゲームについて[illegible]
- 第6号　人口縮膜よ永遠に　三菱の大工房へ潜入[illegible]が切れて死にかけ。
- 第8号　ナムコ樹社ゲーセン　エレメカや大型ゲームで[illegible]活用
- 第10号　がっちんのSHO偽記事　意味不明の偽記事。
- 第12号　AOUリポート。ゲーミィ名前決まる編　どう見てもするさん。
- 第14号　テーブル筐体リターンズ　テブリ筐体を再活用。
- 第16号　激ファイト！ 真夏のキャッチエル選手権　裸一貫から景品で装飾勝負。
- 第18号　ネッカ侵入作戦　秋葉のネットカフェを[illegible]
- 第20号　激ファイト！ 犬のおさんぽ選手権　犬と戯れて満足。
- 第22号　ファイト一発！ 21世紀だよドラバス大会　ナムコット製ボードゲームで発奮。
- 第24号　働け！ おいらバンプレアルバイト　AOUショーにて、バンプレフースのお手伝い。

戦い終わって～神々の黄昏～

まさ　っちゅうわけで、何となく雰囲気で察してくれたとは思うが、今回で猛者は最終回にてターンエンド！（掠）

ケソ　ま、マジゥ!?

まさ　どこぞの団体や会社に圧力をかけられたとか、アンケートの下位を爆走したゆえに強制終了などの理由ではなく、我らの会社とアルカデ編集部の契約上の問題さな（本当）。

ケソ　うう……第二回裏闘劇や、うろおぼ絵リターンズやら旅客機ゲーセンやら、やりたい企画は目白押し～ルな感じだったのに……。

まさ　日ポミ風に言うと、「にくい奴が急に死んだ」的な最終回といえないかね君。

もうアルカディアでは猛者を連載することは無いだろうが、そのうちどこぞでヒョッコリーヌと復活するやもしれぬて。フェフェフェ。

ケソ　応援してくれた皆様、ホンマにありがとーありがとー（鼻水ダラジュリ）。

まさ　それでは、我らは今日も意気軒昂にゲセへと繰りだすっぺれ～。

ケソ　いかいでか！

まさ　ジ☆！

ケソ　ダップセ！

（猛者通信・完）

ゲーム小ゼル

ゴンタクレどもが選ぶ過去作品ヴェスト5

思い出いっぱい誤植いっぱいな過去の連載の中から、特にドラマ……いや恥ずかしかった回を選んでみた秋の日かな。

マサが選ぶヴェスト5

1位　ゲセ食悪鬼羅刹編～トライタワーで大暴れ
2位　バサラ２ロケテスト編
3位　爆開催！　その名も真・裏闘劇（前編）
4位　人口網膜よ永遠に
5位　熱闘!!　池袋餃子スタジアム

時はすでに4年前！「ゲセ食悪鬼羅刹編～トライタワーで大暴れ」が1位。暗黒面こそないが、ポミネカを彷彿させるテイスト。ゲセで貪りテーブル広げててんやわんやの大騒ぎ。食の伝道師はこうでなくっちゃ！　2位は「バサラ2ロケテスト編」。パニシ問題が初めて誌上で表面化したため。およびヒロアキ。

栄光の3位は「爆開催！　その名も真・裏闘劇（前編）」。一般参加者までいたというのに、期待MAXで煽りまくった挙句、クリムソンCityをサンド。裏闘劇のふっくらとした歯ごたえに、アイスのちべたい食感がなんとも言えない後味の悪さを生み出しました。季節柄アイスは今やっとかな～、という宇宙の意志が働いたわけさね。

4位には「人口網膜よ永遠に」がランクイン！相模原までの長い旅路、来世まで縁がなさそうな三菱電機株式会社LSI事業部へのスニーク、ダップセの無理難題に快く応対してくれた網膜センサーの権威・田中さんの人柄、すべてが懐かしいぽもい出。

5位は「熱闘!!　池袋餃子スタジアム」。N村製作所食い物シリーズ第1弾にして、終ってみればトップ独走。最後までうますそ～とメセタ点がイカジ～ル伯爵であったことが大きいはず。食いしん坊ジェネラルも満足。ザクッ、バクッ、うまいゾ！

ケソが選ぶヴェスト5

1位　ゲーム子ゼル
2位　池袋餃子スタジアム
3位　ホッターマソの地底探検熱闘!!
4位　激ファイト！　真夏のキャッチェル選手権
5位　激ファイト！　犬のおさんぽ選手権

1位はなんつっても、この世で公的にディズニーキャラとドラクエキャラとFFキャラを描くことができるグレイテストな漫画家・天野シロ先生にとんでもない仕事を強要し続けた「ゲーム子ゼル」。似顔絵と共に毎回毎回、激務の中でよく描いてくれたなあ～というのが正直な感想でして、ゲーム子ゼルだけでも編集後記の下あたりで連載を続けてくれないかナ～と思う次第。

2位の「餃スタ」は、普段野草を食ったり木の皮をはがして喰ったりしているサモシナーな食生活を送る我らにとっては、人生盛大のフィーバータイムが訪れた瞬間だったと言うのかい!?

3位の「地底探検」は、実は実行するにあたって、東京の地下ゲセをいくつか前もってリサーチしていたのどすが、カッペルなボキは、東京のいろいろなゲーセンを巡るだけでホノカールな幸せダタヨー。

4位の「キャッチェル選手権」は、仕事だと言うことも忘れて、自腹ールなコインをモリモリと投入してしまい、その後生活苦のために虎の子のクソゲーを売るハメになってしまったのが思い出腐海Z0。5位は動物ものだからノーリーズンで素晴らしい。理屈じゃねえんだ！

ほかにも、読者の皆さんのアンケートや参加者の皆さんにはえらくお世話になった裏闘劇シリーズや、毎月クリティカルなネタを提供してくれた"SHO様NOW!"などは、サンキューユアコーポレーションにてラボカッペの心境に駆られるっちゃ。

でそが選ぶヴェスト5

1位　SHO様NOW!
2位　ウロボロス戦記っつーか、うろおぼ絵っちゅー遊び
3位　裏闘劇全般
4位　天野シロ先生
5位　人工網膜よ永遠に！

んじゃ、サクっといくかね。

SHO様だけに限ったことではないが、猛者の原点はこれだろう。個性あるゲーム好きの仲間が身近に居て、彼らを含めて織りなされる日常的な会話やリアクション。それを、ダップセというフィルタを通すことで猛者が形作られる。

言い換えれば、読者の周りで起こっている出来事も、すべて猛者通信になるってことだ。ACゲーマーに幸あれ。

2位のうろ覚えは、マサの破壊力が想像以上だったことも手伝い、メーカー、読者共に反響が大きかった。これも裏闘劇と似た裏テーマとして、友達の部屋でACゲームで楽しむ方法を提示したかったわけだ。

3位は各種裏闘劇。記事で描かれた話を楽しんでもらいたいということより、ゲセという空間とACゲームを楽しむ方法は、いろいろあるってことが言いたかったわけだ。

4位の天野シロ先生は、カデ初期から猛者の一翼を担っていたと言っても過言ではない。毎回変な注文ばかりしていましたが、ホントお世話になりました。

5位は人工網膜って技術に対する記事を作りたいなーと思っていた矢先に、ダップセたちがやってくれたんで、ちとシンクロニシティを感じた。

SHO様NOW!

猛者のタイトル下んトコの似顔絵、俺も戴りてえよ！

第27号　タップセバトル02サマー、烈!!　昇雲絶空メダル合戦　渋谷～池袋のタジアにてメダル合戦。劇的な幕切れ。
第29号　熱闘!!　池袋餃子スタジアム　フードテーマパーク第一弾。
第30号　おれたちのカプケムオールスターズ　だからサワダを出してくださいよ。
第31号　秋のエレメカ大行進　エレメカを乗りつくせ。
第32号　ザンギ談義　～さらば赤きサイクロン!～
第33号　プレイバック俺たちの2002年　2002総集編。まさ4年ぶりに携帯変える。
ナムコのO.R.B.Sを取材。早く発売してケロ～
第35号　宇宙世紀はカード時代　ゲーセンとカードについての四方山。
第37号　秋葉裏闘劇頂上決戦　秋葉のシントクでプレ大会。
第39号　はっちゃけ！　ゲーセン夏祭り　夏ゲームについてティスカッチョム。
第41号　冷闘！　池袋アイスクリームシティ　前編、後編の間に割って入った問題の回。
第43号　虎への道　タイガース優勝記念
第45号　RUNNING UP!　ダーツフォックスの巻　最近、GYU社長もダーツにハマった。
第47号　スパハピ！　三軒茶屋ガチャポン戦記　そして今日もダブり続ける。
第49号　「アトミス仮面現る」の巻　アトミスには頑張ってもらいたいZE。
第51号　「鼠類炎メモリアル外伝」の巻　クタの日記。
第53号　「病めるアメリカ・ゲムシネマパラダイス」の巻　「ハソビ」も映画化されてたね。
「戦いは悲しみ不覚」の巻
第55号　「さらば明日の勇者たち」の巻　最終回

マンガ:今井神

使って遊べる!! アルカディアクーポン

～秋の夜長はクーポンで～

ちょっとゲーセンに行くにもめっきり冷え込んできた今日このごろ。冷えてしまった手が温まるまでは、クーポンで肩ならしをしてみてはいかが？

アルカディアクーポンニュース 改

新作ラッシュの11月。クーポン加盟店舗は要チェック！

大阪府に新規加盟店舗が1店追加です。闘劇に向けての腕ならしはここでする!?

今月の新店舗

ビデオシティ リノ(大阪府)が新規加盟！ 集え関西勢！

加盟店募集中!

クーポン加盟店を募集しております。ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を!

読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送：〒154-8528東京都世田谷区若林1-18-10
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX：03-5433-7212
■E-Mail：location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店舗名	住所	電話
静岡県	ブリッズ南浜松店	浜松市新橋町1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228
	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	セガ・デポルテ	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガワールド一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガワールド岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブセガ金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテクセガ豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8670
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306－2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	愛知県常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
三重県	ゲームランド おにごっこ	松阪市日野町ベルタウン 2F	☎0598-26-7055
	セガワールド生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガアリーナ浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2~3F	☎077-523-7015
	セガワールド甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
京都府	ゲームスペース プラニー(フウキグループ)	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ(フウキグループ)	京都市左京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン(フウキグループ)	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科(フウキグループ)	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 フウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガワールド六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	GAME Dino 家具団地店	枚方市長尾家具町1-7-7	☎072-867-7357
	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ(フウキグループ)	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	タウンスポット高槻店(フウキグループ)	高槻市西冠3-1-3	☎0726-75-8530
	チャレンジャー ガムガム店	吹田市岸部南1-24-9	☎06-6317-0433
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
	チャレンジャー堺東店	堺市北瓦町2-1-31 キラクビル 1F	☎0722-23-9915
	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	チャレンジャープリプリランド	吹田市千里山東1-10-3	☎06-6387-4396
	ハイテクランドセガアビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1~2F	☎06-6645-7692
	パラシオ高槻店	高槻市高槻町16-11	☎0726-84-7082
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GEME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区下新庄6-9-18	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1-3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
NEW!!	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100	☎06-6345-6185
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5 高架下 404~407	☎078-271-0335
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット(フウキグループ)	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3218
	プレイハード ファイブオー奈良店	生駒郡三郷町立野南2-11-8 中田ビル 1F	☎0745-32-7161
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4-27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	プラボ五日市店	広島市佐伯区吉見園1-27 パレプレステージ 1F	☎082-921-8576
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド佐古店	徳島市佐古2-18-6	☎088-653-4758
	エンゼルランド 徳大工前店	徳島市助任橋2-34-3 いちごハウジング 2F	☎088-656-5044
	ゲームセンターりんりん	徳島市紺屋町21-4	☎088-624-4343
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガワールド高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺(フウキグループ)	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	MAHODO(マホードー)	北九州市八幡西区折尾1-12-14	☎093-695-0632
福岡県	アカトンボ産大前店(※2)	福岡市東区松香台2-2-2	☎092-662-8705
	アカトンボ西新店(※2)	福岡市早良区西新4-7-7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店(※2)	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店(※2)	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテクセガ七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	セガワールド多の津	福岡市東区多の津3-6-18	☎092-612-7094
	amuplats 天神	福岡市中央区天神2-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
佐賀県	ゲームナイスデイ	佐賀市本庄町大字本庄506-9	☎0952-25-4448
	プレイハウスアスカ	伊万里市浜町五番街 エル アスカビル 2F	☎0955-23-2895
長崎県	セガワールド 大村	大村市古賀島町383-1	☎0957-50-2555
熊本県	セガマービィー	熊本市春日3-15-1	☎096-351-6229
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガワールド中津(※3)	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	プラット中津店	中津市東本町4-3	☎☎097-927-125
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
宮崎県	JR宮崎フレスタby SEGA	宮崎市錦町107-4	☎0985-26-7589
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1-1	☎098-875-8588

※2：**トンボグループ**はメダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3：**セガワールド中津**はメダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店ピックアップ!! Vol.19

大阪府 ゲームディーノ阪急茨木店

アクセス
阪急茨木駅より徒歩1分。ソシオビルUFJ銀行横の階段を下る。

営業時間
8:30〜24:00

対応ゲーム
全ゲームOK！

スタッフより
「GGXX #RELOAD」は間違い無く大阪トップレベル！「KOF'94」〜「KOF NEOWAVE」まで全シリーズ稼働中！

福岡県 amuplats 天神

アクセス
西鉄福岡駅より徒歩5分。サザン通り沿い。1Fにあるマリオンクレープが目印です！

営業時間
10:00〜25:00

対応ゲーム
4Fフロアのゲームなら旧作、新作ともにプレイ料金にかかわらず、スタンプ1個で1プレイ可能です。

スタッフより
リアルファイト以外でのゲームでのご相談はお気軽にスタッフまでどうぞ♪

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。
- 「コピーチケットではないか」、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 加工をすると、無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では1日1回使用が原則です。
- クーポンは、お店によってはサービスの内容が異なるので、お店に確認をしましょう。
- 下の加盟店リストから、突然消えていく店舗もあります。毎月加盟店を確認してから出かけてください。
- アルカディアを切り離したくない人は、本誌を持参しても使用可能です。
- クーポン使用の際にお店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えましょう。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

都道府県	店名	住所	電話
北海道	麻生アミュージアム	札幌市北区北40条西4-1-1 パボッツ麻生ビル 1F	☎011-736-6166
	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブセガ札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
	スガイ北24店	札幌市北区北23条西4-2-39	☎011-757-8540
	ヒートアップ	北見市北4条西3丁目 タニイビル 1F	☎0157-26-4485
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	ハイテクセガ盛岡	盛岡市大通2-6-11	☎019-623-2562
宮城県	ナムコ プラボ仙台泉店	仙台市泉区松森字上河原1-1	☎022-773-4171
	ハイテクセガ仙台	仙台市青葉区中央1-8-38 AKビル B1	☎022-267-1834
秋田県	ハイテクセガ秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクェア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	ハイテクランドセガ郡山	郡山市西ノ内2-11-40	☎024-939-1411
茨城県	ハイテクランドセガミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	茨城県那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2-200-6	☎027-237-4234
	エスペランサ高崎	高崎市飯塚町370-1	☎027-364-8183
	セイタイトー新前橋店	前橋市小相木町558	☎027-255-6830
	セガワールド伊勢崎	伊勢崎市大正寺町115-1	☎0270-32-9775
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガワールド渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	げ〜むらんど こころ	岩槻市城町1-7-43	☎048-757-0994
	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	キャロム川越	川越市神明町60-13	☎049-223-8522
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4-40-1	☎047-425-6393
	ハイテクセガ柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1〜2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1〜1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブセガ秋葉原	千代田区外神田1-10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1〜3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13-11 KN渋谷1 1〜4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1-29-1 新宿TOKYU MILANO 1〜3F	☎03-3200-0884
	アドアーズ八王子店(※1)	八王子市東町11 3 シグマゲームファンタジアビル B1〜4F	☎0426-48-1288
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1-22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランドセガ渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917-1 ルボンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビックチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14-5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2-13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2-5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
神奈川県	AMワールドフロンティア三ツ境店	横浜市瀬谷区三ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
	MUTHOS(ムトス)イースト	座間市ひばりが丘4-605-2	☎046-257-2413
	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ゲームプラザニューヨーク大船	鎌倉市大船1-22-6 大船会館 2F	☎0467-44-0027
	ハイテクランドセガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	プレイシティキャロット横浜店	横浜市西区南幸1-2-7	☎045-314-7778
	ナムコ ハマボール店	横浜市西区北幸2-2-14 ハマボウル内	☎045-320-9291
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	プレイシティキャロット 伊勢佐木町店	横浜市中区伊勢佐木町3-95	☎045-252-1164
新潟県	J-LAND	新潟市万代1-1-22	☎025-241-2149
	ゲームメイト	新潟市花園1-1-1	☎025-248-2163
	タイトーイン古町店	新潟市西堀前通り6-909 越路会館 1F	☎025-224-4838
	タカラ島プラーカ店	新潟市笹口1-2 プラーカ2 6F	☎025-240-2318
	タカラ島古町店	新潟市古町通8番町1493 大竹座ビル 1F	☎025-222-5375
	アミュージアム 上越店	上越市下門前薬島810-1	☎0255-45-2608
	ハロータイトー新発田店	新潟県新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド カケオ	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガワールド豊田	富山市豊田町1-21-4	☎076-444-9333
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロ−38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
山梨県	アベニュー北口店	甲府市北口2-9-11	☎055-254-9565
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガワールド豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
	レジャーランド小諸店 AQUA	小諸市相生町1-1-7 小諸ステーションホテル 1F	☎0267-25-0313
岐阜県	岐阜GIGO	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガワールド高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	ゲームコンドル駒形本店	静岡市駒形通り1-1-33	☎054-253-0161
	セガワールド静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガワールド藤枝駅南	静岡県藤枝市田沼1-17 31	☎054-636-4416
	ハイテクランド宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903

※1：**アドアーズ**はメダルゲームコーナーのみ使用可。メダル1,000円分をお求めの方に限り、クーポン1枚につき、さらに1,000円分のメダルをサービス致します(お求めの前にクーポンをご提示ください)。

ハイスコア全国集計

9月19日時点

HI-SCORE

ただのクリアでは物足りない

そんな想いから始まったのかもしれない。

ここにいる自分を認めてもらうため。

あいつには絶対負けたくないから。

ハイスコアにはそれぞれの想いが込められている。

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を守れば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意下さい。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、行き付けのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという二つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

部門	スコア	プレイヤー	店舗
通常モード タイプA	432,903,062	タートナック(赤)	グッデイ21(東京)
通常モード タイプB	421,967,107	SYO	個人申請ネオアミューズメントスペースa-cho(京都)
裏2周 タイプA	461,176,832	放浪来店記念withひ○也⑨太齋	ゲームファクトリーマグマ 川越店(埼玉)
裏2周 タイプB	454,277,247	タートナック(青)	デイトナⅢ(埼玉)

謎のプレイヤー、電撃参戦!!

いまだその盛り上がりにかげりは見られない本作だが、全4部門でのスコア更新は実に久しぶりだ。

トッププレイヤーの面々はやはり元ナミキ勢に占められているのだが、ここにきて謎に包まれたプレイヤー「タートナック」氏が急浮上。2部門を制したことで、ほかのプレイヤーにも大きな衝撃を与えたことは間違い無いだろう。

通常2周の方は、1周目5面でボムを使って早回しを行ない(3発使用)、1周クリア時2億5千万点以上を稼ぎ出している。

さらに2周目5面開幕で残機を潰し、ボム数を増やして稼ぐというパターンがキモのようだ。

裏2周目は〈タイプA、B〉ともに残3ながら、以前とは比べ物にならない点効率の伸びを見せている。ただし、裏2周目に突入するだけでなく、1周目のスコアにかかる比重もかなり重くなってきている。ここからの道のりは相当厳しいものになってしまうのではないだろうか。

両機体のスコアからも分かるように、ロックショットのロック時間が短い〈タイプA〉の方が若干高くなるようで、本作において移動速度の違いは決定的な要素ではないようだ。

また、これは通常と裏共通だがノーボムで倒すと1UPアイテムを出す自機のドッペルが画面に現れてすぐに逃げ去ってしまい、問答無用に残機を1機損してしまうという悲惨な現象がトッププレイヤーを悩ませている(原因は不明)。

目標が4億7千万点という話も聞こえてくるが、今後の大幅な更新は厳しいのでは無いだろうか。

ゼビウスアレンジ

7,003,820

SPK㊕徳田さんのおかげです。
個人申請 ピットイン平塚店(神奈川)

潰しは満点、届いた大台

エキストラ3での残機潰し(1機当たり約30万点)をすべて成功させた今回のスコアは、これまでのスコアを22万点近くも伸ばすという、目を疑うような大幅な更新だ。

スコア達成時の点効率は、エリア16突入時353万点、EX1～3の1機目480万点だそう。ちなみにエリア6、7で、テラジを呼べなかったため約6万点落ちとのことだ。

しかし、各種ザカートの攻撃を筆頭に、アドリブの弾避け要素が強く、安定には程遠い本作で、理想に近いスコアを出すことには驚かされた。

X-36

3,444,800

「そんなことより！」皆様に感謝@ねこまた
個人申請 ゲームスポットドン(神奈川)

ボム使用でダブル取り安定

更新の大きなポイントになったのが6面ボス。これまでとは違い、ジオバイトを選択することで、ダブル取りが成功した時の点数が高くなっているからだ。

さらに1周目の5面と7面のボスでは、ボムを使用してダブル取りを安定させるなど、これまでのスコア相場を根底から覆すパターンが開発されている。ちなみに今回のスコアはダブル取りを4回成功させたもの。しかし、氏の2-7と2-8の点数はまだまだ伸びる余地があるので、今後のさらなる更新に大きな期待がかかる。

イージー

3,410,900

ほくさい
GAME's WiLL (京都)

いぶし銀、忍道復活

かつては高難度アクションゲームの代名詞だったタイトルだが、攻略が確立した現在の稼ぎプレイを見ているとそのような印象は皆無だ。

稼ぎに関するセオリーは、各場面で時間ギリギリまで敵を倒し、最も稼げるポイントで残機を全部潰して、残0にしてからクリアするというもの。ただし、大幅更新された影には"あること"をすると"敵の出現間隔が早くなる"というネタの存在があり、それをかなり昔から暖めていた今回のトッププレイヤーが、ついに重い腰を上げた結果がこのスコアなのだ。

連付き

4,855,200

Mr.CHARIOT-A.BOY
ABABA天神橋店(大阪)

悲願達成！ Mr.チャリット！

隕石面コインのコイン回収やボスの瞬殺など、プレイ内容にテクニカルな要素が求められる本作。だが、最終的には各面ボス破壊時のアイテム運が命運を分けるという、まさに「人事を尽くして天命を待つ」という言葉がぴったり合う運ゲーともいえる。

特に6面ボスなどはボス本体の面積が小さいので、ボス破壊時に大きなコイン(通称「大コイン」)が連続で発生したときに、コインを多く回収できる。ここまでのスコアになるとこれを引き当てる運という要素も必須条件になっている。

ハイスコア 全国集計

9月19日 締切分

HI-SCORE

全国1位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
サムライスピリッツ零SPECIAL	タイム	3'46"91	プチてんし (むねひこ必死だな	ゲームプラザ・ショールーム& SPOLA九品寺合同集計(熊本)
ポチッとにゃ～	ひとりでポチにゃ～(スコア)	3,924,230	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)
エスプガルーダ	タテハ	70,441,680	GFA2-ISO@ 金840=70万落	デイトナⅢ(埼玉)
ぷよぷよフィーバー	はらはら	1,492,206	服部	ゲームBOX.Q2 (愛知)
	わくわく	1,691,910		
頭文字D ARCADE STAGE Ver.3	いろは坂 逆走	3'07"687	アヒト	個人申請 コンピューターランド 向ヶ丘店(神奈川)
	赤城 上り	2'25"971	たくら	ゲームランド おにごっこ (三重)
サムライスピリッツゼロ	タイム	2'42"71	小牧 愛佳♡ えっちぃ KOL	個人申請 ゲームプラザ ギンギン(岩手)
新・三国戦紀 七星転生(呂雙雙)	呂雙雙	3909300	PELA	個人申請 ピットインゲーム (沖縄)
ボーダーダウン	6A	333,010,710	YOH	グッデイ21 (東京)
	6C	341,023,340	G研:UME	個人申請 NOVAステーション (愛知)
あずまんが大王 パズルボブル	1人でパズル	376,344,160	UMC (ふなっこのおまめさん)	トライアミューズメントタワー (東京)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ	シングル・エゥーゴ	20,594	ヒビキ(Q2・天草)	ゲームBOX.Q2 (愛知)
斑鳩	イージー	32,614,620	ありがとうナミキ! TAQ-たっきゅん	GAME IN ナミキ(東京)
頭文字D Arcade Stage	碓氷左回り	2'44"901	9・6@ ビグザム先生来日記念	イミグランデ 相模原店 (神奈川)
	妙義右回り	2'49"417	RRL-渋谷英毅	
ニンジャアサルト		1,973,040	M.T-ミキト@ Gun-Powers1軍	個人申請 ブリッズ日根野店 (和歌山)
雀牌パズル 長江		1,382,500	自称たんのお仕置き希望♡ KOOL-ERO	グッデイ21 (東京)
スタートリゴン		807,180	SKM-地上絵㊮	個人申請 プレイハード50 津店(三重)
ガンバァール		190,469	M.T-ミキト@ Gun-Powers1軍	個人申請 アミューズメント ガイナ(和歌山)
ドラゴンブレイズ	クエイド	4,115,600	CYS-SAK@ 今は亡きナミキに拝ぐ…	個人申請 ジャングルクラブ 堅田店(滋賀)
ビートマニアⅡDX 8thstyle	フィール	5,158	もんとぶらんく -ZENO	個人申請 NOVAステーション (愛知)
	ユーロビート	7,326		
	ボーカル	7,843		
	トランス	7,010		
	NO.5	6,938		
	UG2	8,252		
	ナイト	6,962		
	パーティー	7,470		
	V.A.	7,631		
式神の城	ふみこ	5,547,551,430	N.$@先生、空気読んでください	プレイシティキャロット 巣鴨店(東京)
	玄乃丈	5,023,394,340	ACF	西条プラザゲームコーナー (広島)
機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX	シングル・エゥーゴ	49,015	ウッソ	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
	チーム・エゥーゴ	70,058	RFD&赤い彗星 9月7日稼動です(笑)	個人申請 ゲームコスモ 金沢文庫店(石川)
湾岸ミッドナイト マキシマムチューン	首都高一周	12'06"167	SNQ	イミグランデ 相模原店(神奈川)
	新環状左回り	3'33"999		
	新環状右回り	4'30"431		
太鼓の達人6		1,889,840	とも	プラボ新潟店(新潟)
ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ		488,400	BOO	プレイシティ中央町店 (鹿児島)
ザ・クリスタル・オブ・キングス		1,724,400	TEI	個人申請 ネオアミューズメント スペースa-cho (京都)
テトリス KIWAMEMICHI	ターゲット	40面クリア	UMC (ふなっこポイント)	トライアミューズメント タワー (東京)
	チェインカラー	10,037,247	なごみ系UMC (ふにゃっこ)	
	テトリス	8,786,959	「テト鬼」コーリャン	個人申請 ビッグプレイランド (愛媛)
バーチャファイター4 ファイナルチューンド	チャレンジモード	31,396	エルロン	マットマウスパートⅡ(神奈川)
	ノーマルモード	3'35"70	S.N	AMUSEMENT LAND Kentagon& Kyontagon合同集計(東京)
ハイパーストリートファイターⅡ ザ・アニバーサリーエディション		3914300	オレンジ忍者㊙ RMN ? -ISN-経子	デイトナⅢ(埼玉)
カオスフィールド	ハル	207,333,740	いの	個人申請 アーバンスクエア アイアイ駅南店(茨城)
	イフミ	338,686,310	O.Z 祝(?)家庭用	個人申請 カジノ姫路(兵庫)
ザ・ランブルフィッシュ	アラン	833,940	魚ボコ奮闘記第一章「引退」 さきお	えの木(高知)
	ガーネット	1,043,680	DAISUKE (もっさん)	
	カヤ	632,320	マッキ上等兵	
アウトラン2	A:Tulip Garden	4'19"157	PPR-KTL-IZK	アミューズメントスタジアム 豊中(大阪)
	B:Metropolis	4'15"571	おやだま	個人申請 アミパラNCX (岡山)
	ハートアタックモード	2,182	RAN@ ㊦旦那㊎㊒	イミグランデ 相模原店 (神奈川)

講評

今回は**機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX**から。命中率を重視する方針は前作同様ですが、EXステージを出現させることが必須。また、チームの方はルートDを選択、覚醒タイプは9面のみ復活で、残りはすべて強襲を選んでいるようです。

湾岸ミッドナイト マキシマムチューンは「SNQ」氏が独占。同氏はRX-7メインのようですが、GT-Rもかなり有力な候補のようです。また、この締め切り前後に富山県のプレイヤーがギアガチャ技を発見した模様。これはギアを6速→5速→6速というように素早くシフトすると、最高速度が2km/hほど上がるというものです。

ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブは「社、クラーク、チャン」というチームでのスコア。現段階ではパーフェクトを最優先していく方針ですが、今後は技点なども考慮する必要があるでしょう。

テトリスキワメミチは「ターゲット」で全40面ALLクリアが達成されました。クリアすると、スコアがランキングに残らず確認できないので、集計打ち切りとします。また、伸び悩む「テトリス」モードはレベル1000以降の落下速度がかなり速く相当厳しい模様。スコアに関しては一度のライン消しの上限点が10万点のため、ずっとテトリスを狙うのではなく、4ライン→3ライン→2ラインと消していった方が点効率はよくなるそうです。1000万点の達成に期待しましょう。

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア(高得点、タイムなど)を募集中です。

■申請方法

その1:当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2:本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請は、官製ハガキやFAX (03-5433-7212)でも受け付けます。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること(部門によっては二人になる場合があります)。

2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定(ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定)と同じであること。

3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置(シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む)

・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうものどちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね(連付き、同付きなど)を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4:大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない

5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

⬅ 個人申請ハガキ記入例

マイティ！パン！	パニック	2,565,700	DAB.S	ABABA天神橋店(大阪)
電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム Ver.5.66		1'44"16	たまお！	個人申請 ハイテクセガ仙台(宮城)
スタントタイフーンプラス	初級	1,782,830	JKP-RDX 水玉模様と検問突破	個人申請 ROUND1JR尼崎駅前店(兵庫)
ビートマニア・ザ・ファイナル	メロディック	4,117	YMG-©	ゲーマーズハウスガンマ(大阪)
	ミクスチャ	4,282		
	リズミック	4,388		
	テクノ	4,322		
	ボーカル	3,841		
スペースボンバー Ver.B		11,749,000	醜!!男塾 山本	個人申請 ルパン122(群馬)
バトルガレッガ	フライングバロン	14,706,850	DXP!!吉田屋㊤	個人申請 ゲームオスロー立川第2店(東京)
ストリートファイター ZERO3	元	8,100,800	T.Bだけど何か質問ある？	デイトナⅢ(埼玉)
ライデンファイターズ2	ヘルダイバー	115,298,680	SOF-WTN	デイトナⅢ(埼玉)
ストライカーズ1945Ⅱ	フォッケウルフ	3,212,600	寸止め	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	ライトニング	3,285,800	斉藤 ぷよシューでお世話になりました	GAME IN ナミキ(東京)
エアガイツ	スコア	125,920	AAZ@射精堂	えの木(高知)
ファイヤーバレル	連付き	11,981,600	醜!!男塾 醜男	個人申請 ゲームステージビート(香川)
	連無し	11,970,300		
ショックトルーパーズ2ndスカッド	エンジェル	27,312,710	寸止め終了！ ゆっくり罵詈罵詈ィ～ さきお	えの木(高知)
龍虎の拳2	テムジン	2,370,153	ESK氏いつの間にか三十路越え!?DBS	デイトナⅢ(埼玉)
戦国エース	アイン	1,935,600	ナミキの店員様に感謝 HYAKU-UGF	GAME IN ナミキ(東京)
	天外	1,971,700	GGE-VXV	
ザ・キング・オブ・ドラゴンズ	ファイター	3,798,300	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	クレリック	3,817,200		
ストリートファイターⅡ'ターボ	バルログ	1,589,200	Mr.チャリオットに乾杯！ 桜 爆進王㊊	ABABA天神橋店(大阪)
龍龍(ロンロン)		737,400	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
フック	連付き	26,447,900	AXIOM-DEN	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
	連無し	24,330,800		
サンダークロスⅡ	サンプルVer.連付き	10,000,000+α	T³-CYR-WIZ	グッディ21 (東京)
ナイトストライカー	Q	91,752,270	HOLiNO	トライアミューズメントタワー(東京)
ファイティングホーク		2,058,100	T³-CYR-ATS㊗	GAME41 (北海道)
ワイルドファング		6516000	悪いどらえもん@にゃんまげ	個人申請 ジョイランド堺(大阪)
R・TYPE		2,477,000	戦国人	個人申請 ゲームセンタードリーム(宮城)

お詫びと訂正

アルカディア11月号・No.54の191ページ『Virtua Fighter4 Final Tuned』【ノーマルモード】のタイムは、工場出荷設定で出されたタイムではなかったため下記のように訂正致します。

8月15日締め切り分の訂正

	タイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
正	バーチャファイター4 ファイナルチューンド	**ノーマルモード**	**3'49"20**	**ラウ特攻隊JOJO**	**アミューズメントCUE 彦根店(滋賀)**
誤	バーチャファイター4 ファイナルチューンド	ノーマルモード	3'20"13	国家試験失敗記念 YJM-J.K	ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉)

また、同193ページ『極上パロディウス』の講評において、【前回と同様に「SPK㊍」氏による更新です。】とありますが、8月15日締め切りでの更新は「MID涼」氏による更新でした。「MID涼」氏ならびに「SPK㊍」氏、読者の皆様、申請店舗様に多大なご迷惑をお掛けしたことをお詫び申し上げます。

8月15日締め切り分のスコア

タイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
極上パロディウス	**ペン太郎**	**4,807,700**	**MID涼**	**個人申請 ピットイン平塚店(神奈川)**

カオスフィールドはコンボつなぎや、残機潰しなどのパターンは完成されてきた模様。また、コンボが999ヒットを超えるとコンボゲージが増加しなくなる現象があるそうです(情報提供：いの氏)。

ボーダーダウンは【6C】で新プレイヤーの参入がありますが、コメントによると『ほとんどHE-氏のパクリのパターンです』と強力なアシストがあったようです。そのプレイ内容ですが、ブレイクレーザーを寸止めして敵を壊すと、ゲージが増える技を要所で使用しているとのこと。

龍虎の拳2の【テムジン】はギースでの超稼ぎの発覚に伴い、負け無しで進み(ドロー↓勝ち↓勝ち)、全キャラで唯一、13人目のギースを出現させてのスコア更新です。

衝撃が走ったのが**戦国エース**【天外】の更新。そう、なぜならこの部門の前スコア保持者は、これまで彩京シューを中心に数々の金字塔を打ち立ててきた「戦国人」氏。同氏のスコアネームの由来にもなった本作のスコアを抜かれ、今後どうするのか!?

サンダークロスⅡの【サンプルver.連付き】は、ついに1000万点+αが達成されました。ランクが上がり過ぎて敵が一切弾を撃たなくなったり、ボスが登場した瞬間に自爆するなど怪現象が続発したサンプルver.(発売版のランク5に相当)。たまに思い出したように飛んでくる砲台からの狙い撃ちが最大のライバルだったようです。お疲れ様でした。

※1000万点+α達成のため集計を打ち切ります。

ハイスコア 全国集計

9月20日 時点

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。なお、★に関する特別な集計はありません。

ここは、全国のハイスコア店舗が申請するスコアを掲載するコーナー。店舗とプレイヤーが協力しハイスコアを申請、そして店舗同士でそのスコアを競い合い、一層の高みを目指す。岐阜県で唯一の申請店舗であるゲームブルースは、対戦格闘から音ゲーまで幅広く取りそろえられた店。スコアラー以外のプレイヤーも、ぜひ訪れてみてほしい。

トライアミューズメントタワー

東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	テトリス極道（ターゲット）	全面クリア達成	UMC（ふなっこポイント）	ALL
★	ナイトストライカー（Qゾーン）	91,752,270	HOLiNO	ALL ALLパシフィスト
3	ワンダー3（ルースターズ）	1,645,300	虎ノ助	ALL ノーミス 残6 今度は残7狙っちゃる
4	エイリアンシンドローム	10,000,000+α	まい'ん様がみてる	11-2 1UP×1 タコ×3
5	グラディウスII（2-F）	10,000,000+α	里菜ヲタT.I	9-5 残7

プラボ新潟店

新潟県新潟市堀之内南2-19-14 和同ビル 1F　☎025-245-9631

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	61,417,030	FTM	残4 枠6 バリア100% 5-1ボスと相霊
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	4,872,300	M.N	ALL 闇慈
3	太鼓の達人6	1,177,750	しょう	かんたん
★	太鼓の達人6	1,889,840	とも	ふつう
5	太鼓の達人6	1,831,020	なおみ	むずかしい

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8南3-10　☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストライカーズ1945（P-38 ライトニング）	1,335,000	反寸止め会会長Mr.X	2-6 連付
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	6,882,200	ヘレンとユ快なヨモギ達	ALL メイ 3本先取設定
3	ストライカーズ1945II（フォッケウルフ）	1,609,500	ハイパーマグナム	2-4 連付
4	ストライカーズ1945II（P-38 ライトニング）	1,568,100	デストロイマグナム	2-3 連付
5	ストライカーズ1945II（震電）	1,695,600	カオスマグナム	2-4 連付

東京レジャーランド小岩店

東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル（M XTURE）	3,412	サムエル	ALL
2	ビートマニア・ザ・ファイナル	3,575	オーウェン	ALL
3	ビートマニアIIDX 10th style（QUEEN）	5,305	ハポン	ALL
4	PRIDE GP 2003	1,214,500	1本	ALL ノゲイラ
5	エスプガルーダ（アゲハ）	60,406,010	STK-さつき	ALL 2P側 やっと大台!!

デイトナIII

埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1　☎048-269-8119

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	龍虎の拳2（テムジン）	2,370,153	ESK氏いつの間にか三十路越え!? DBS	ALL ALLⓅ 連付 D×13
★	ハイパーストリートファイターII ザ・アニバーサリーエディション	3,914,300	オレンジ忍者㊗ RMN？-ISN-経子	ALL 連付 Xリュウ R46 3-1-1 爪×4
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	454,277,247	タートナック（青）	ALL 1周2.4億 残×3 B×3
★	エスプガルーダ（タテハ）	70,441,680	GFA2-ISO@金840=70万落	ALL 7100出てれば引退でした
5	ファイナルファイト（ハガー）	5,112,960	AWA	ALL 連付 ラスボスまでで1ミス やったね!

GAME 41

北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F　☎011-751-9772

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ファイティングホーク	2,058,100	T³-CYR-ATS凾	ALL 連付
2	ネクストスペース	1,511,800	T³-CYR-ATS凾 集計してるの？	ALL 連付 4面中ボス 50分
3	デンジャラスシード	3,956,150	15年前の自分のスコア-10万	ALL 連付
4	ストライカーズ1945（P-38 ライトニング）	1,196,300	あみんの次くらいに待つわ byオヒョイ狩	2-4 連付
5	ストライカーズ1945II（疾風）	2,603,100	あみんの期限は30分 byオヒョイ狩	ALL 連付

グッデイ21

東京都江東区北砂7-4-4　☎03-5690-0821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ボーダーダウン（6A）	333,010,710	YOH	ALL 連付
★	長江	1,382,500	自称たんのお仕置き希望♡KOOL-ERO	ALL
3	式神の城II（小夜）	6,403,804,460	硬派ん@N.5	ALL 弐式 空気読むわけないですよ
★	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	432,903,062	タートナック（赤）	ALL 残5
★	サンダークロスII	10,000,000+α	T³-CYR-WIZ	11-6にて達成 残34

ゲームファクトリーマグマ 川越店

埼玉県川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1　☎049-222-8839

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	461,176,832	放浪来店記念withひ◯也⑨太㊎	2周ALL 1周2.43億 残3 ボム0 ウソ避け×9 虎大暴れ
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	382,129,080	放浪来店記念with○ーやま@レオン君	2周ALL 1周2ミス 残1
3	エスプガルーダ（アゲハ）	69,021,670	SIZ	ALL 残6/6 バリア100% 金932
4	エスプガルーダ（タテハ）	66,545,050	満	ALL 残5/6 バリア100%
5	エスプレイド（美作 いろり）	18,935,530	クリアに1週間もかかりました	

フリーウェイ八戸店

青森県八戸市長苗代4-1-20　☎0178-20-5612

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ（賀茂 源助）	22,156,207	アンディ氏次はヨロスク☆⑧	ALL 銭14138 B×2 ライフ1+3/4
2	式神の城II（光太郎）	4,498,683,620	穴埋め修行中。TGAの中の人	ALL 4ミス 銭24728
3	プロギアの嵐（ミリタント）	59,956,230	後、五万点くださいGMR	2-3 +ネイル 通常配置
4	怒首領蜂大往生（タイプA）	715,148,970	TGA-P4U	2-5 EX ブラックレーベル白Ver
5	怒首領蜂大往生（タイプB）	918,073,610	TGA-P4U	2-5 レーザー ブラックレーベル白Ver

大久保アルファステーション

東京都新宿区百人町2-17-2 アルファビル　☎03-5330-8595

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3（いろは坂逆走）	3'12"247	MASA2	ALL 晴れ・夜 MT SXE10
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3 赤城下り）	2'22"837	クレージー	ALL 晴れ・夜 MT AE86T
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3（正丸復路）	3'12"967	ミラクル	ALL 雨・夜 MT EK9
4	ストライカーズ1945II（震電）	3,155,800	M.T	ALL 連付
5	USネイビー（F/A-18）	2,621,670	剛田	ALL 連付

ゲームビンゴ

千葉県市川市相之川4-6-18 YKビル 1F　☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（タテハ）	65,686,210	USM-にぐ	ALL 6/6 100% これでノーミスですか
2	ケツイ 絆地獄たち（通常モード タイプA）	384,619,507	全コ連-D.S	ALL 1周1ミス 遠征記念
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	297,483,352	表ALLまでは着手しません	2-4 1周2.19億
4	レイストーム（R-GRAY1）	17,767,850	またアラリックで死亡…	ALL 5面1251万
5	バツグン（TYPE-B）	24,179,440	あと1セット…無理ポ！@SKM	ALL 連付 B×4 4面2138万

ハイテクセガ盛岡

岩手県盛岡市大通2-6-11　☎019-623-2562

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	208,454,308	もり、	2-3
2	怒首領蜂大往生（タイプB）	1,001,374,760	TGA-PCG	2-5 L強化 緋蜂発狂 3083hit
3	エスプガルーダ（アゲハ）	61,363,220	T.kiz	ALL ライフ5/6 バリア100%
4	サイヴァリア2（バズ）	119,775,900	T.kiz	ALL Buzz 7万ちょい
5	怒首領蜂大往生（タイプA）	794,815,610	TGA-P	2-5 EX強化

ゲー事典
■GAME 41 http://game41.web.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ盛岡 http://www.sega-am.jp/ ■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/
■トライアミューズメントタワー http://www.toratawa.cjb.net/tower/cgi/view.cgi?strings=top

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●**GAME 41(北海道)**
『ゴーストパイロット』の理不尽な攻撃にATSさんも激萎え　BY剛パイ㊍

●**フリーウェイ八戸店(青森県)**
『虫姫さま』がいよいよ入荷いたします!!　原点回帰した、その姿を早く拝みたいですなー!!

●**プラボ新潟店(新潟県)**
今回もスコトラへのご参加ありがとうございました。突然ではありますが、当店は9月30日をもちまして、閉店とさせていただきました。これまでのご愛顧を心より感謝し申し上げます。

●**デイトナⅢ(埼玉県)**
最近はみんな頑張っていて、雰囲気がいい感じです。

●**ゲームファクトリーマグマ川越店(埼玉県)**
遠方より多数の遠征ありがとうございます。期待に沿えるよう環境を整備していきたいと思いますので、これからもよろしくお願いいたします。

●**トライアミューズメントタワー(東京都)**
『虫姫さま』4台入荷予定です。待たずにできます!!スコア残していってくださーい!!

●**大久保アルファステーション(東京都)**
カプコン久々の2D格闘ゲーム『カプコンファイティングジャム』入荷しました!　1プレイ50円で稼働中です!　当店3階フロアは全台対戦台です!ぜひご来店ください!

●**GAME IN ナミキ(東京都)**
閉店完了。

●**中野ロイヤル(東京都)**
毎月行なわれております『スパⅡX』大会が、早くも10回を超えました。ご参加をお待ちしております。『Zガンダム DX』や『KOF ネオウェイブ』、『ギルティギア イグゼクス』の対戦も楽しい!　みんな来てねー

●**ゲームスタジオキューブ(東京都)**
『カプコンファイティングジャム』、『バーチャストライカー4』、『ⅡDX RED』と新作が続々と入荷しました!　ぜひぜひ遊びにきてくださいね〜。

●**マットマウスパートⅡ(神奈川県)**
秋の新作シューティングのビデオ撮りはマットマウスでどうぞ。

●**イミグランデ相模原店(神奈川県)**
『頭文字D』シリーズはVer.1とVer.2も好評稼働中!　ハイスコアも続々出ております!

●**ゲームコンドル駒形本店(静岡県)**
日に日に秋が深まる今日このごろ、皆さまいかがお過ごしでしょうか。今年もそろそろ新作のシーズンですね。目を見張るようなタイトルの出現を切に願います。毎週日曜にはゲーム大会を開催中。コンドルへぜひ!　スタッフ一同

●**扇ヶ丘レジャーセンター(石川県)**
いろいろとピンチです。　担当

●**ゲームブルース(岐阜県)**
大垣駅から南へ徒歩3分。小さいけど気付いてね!さて『VF4ファイナルチューンド』は今が最高潮!　対戦が閉店時間いっぱいまで盛り上がっています。大会も月に1、2回やっているので、ぜひ見にきてねー

●**ゲームBOX.Q2(愛知県)**
今月は多くの遠征者の方々が訪れてくださいました。いつもなかなか思うようなおもてなしができず心苦しいのですが、ありがたいと感じております。

扇ヶ丘レジャーセンター

石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター4ファイナルチューン(チャレンジモード)	26,527	颱さん	ALL ルート3 アキラ
2	バーチャファイター4ファイナルチューンド(チャレンジモード)	24,129	MJ2の実況を実況するヒマ人	ALL ルート7 カゲ
3	式神の城Ⅱ(ニーギ)	5,884,724,960	AKI	ALL 壱式×8・38097
4	サムライスピリッツ零SPECIAL(タイム)	6'26"35	アレ	ALL 腐れ外道
5	スポーン	2'30"15	ダークエイジ致命点	ALL ボスアタック シングル アドマニッシャー

ゲームスタジオキューブ

東京都板橋区赤塚2-2-18　☎03-3554-2261

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs ティターンズDX(シングル・エゥーゴ)	42,615	スマタポポヒ	ALL
2	ソロモンの鍵	2,004,840	NAO	8-2
3	ゲイングランド	22,314,105	M.M	ALL
4	アウトラン2(ハートアタックモード)	1,499	A.J	ALL MT 360Spider
5	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'19"553	GRAM	ALL MT EnzoFerrari

GAME IN ナミキ

東京都世田谷区松原2-27-14　☎03-5300-5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(裏2周目 タイプA)	454,759,362	SYO様の青ドンペル操作上手すぎ@太暖	ALL マーク×6 残1だって
★	斑鳩(イージー)	32,614,620	ありがとうナミキ!TAQ-たっきゅん	ALL 残×8
★	ストライカーズ1945Ⅱ(P-38 ライトニング)	3,285,800	斉藤 ぷよシューでお世話になりました	ALL よし巻こう!
★	戦国エース(アイン)	1,935,600	ナミキの店員様に感謝HYAKU-UGF	ALL 1万×10 雷神×2
★	戦国エース(天外)	1,971,700	GGE-VXV	ALL 1万×12 雷×2

ゲームブルース

岐阜県大垣市高屋町1-43 第一ビル 1F　☎0548-82-6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX(チーム・ジオン)	18,236	ロ・ー・ロ、ママ やっとクリア!うへあ!	ALL シャアザク マシンガン
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	18,802	シャア・アズナブル	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	25,711	クワトロ・バジーナアポリー	ALL 地・Zハイメガ 宇・Zビーム
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(チーム・エゥーゴ)	17,951	ロ・ー・ロ、ママ	ALL ジム ジム
5	テトリス・ザ・グランドマスター	17,863	RYU@K とりあえず目つむってやったよ	BIGモード 1:50:48

マットマウスパートⅡ

神奈川県川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア・ザ・ファイナル(MELODIC)	4,055	ニンニン オブ ジョイトイ	ALL
2	ビートマニア・ザ・ファイナル(TECHNO)	4,193	CINK@絆地獄	ALL
3	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,171	レイドリック	ALL
★	バーチャファイター4ファイナルチューンド(チャレンジモード)	31,396	エルロン	ALL ジャッキー コース6
5	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	412,193,467	だる	ALL 残3 1周2.54

AMUSEMENT LAND Kentagon&Kyontagon合同集計

東京都新宿区百人町1-10-7 Kentagon 東京都新宿区百人町1-18-11 Kyontagon　☎03-5386-2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カオスフィールド(イフミ)	108,368,780	ANA-UME	ALL
★	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	3'35"70	S.N	ALL ラウ
3	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	4'24"05	T.M	ALL パイ
4	バーチャファイター4ファイナルチューンド(ノーマルモード)	4'25"55	708	ALL ベネッサ
5	D&D シャドーオーバーミスタラ(マジックユーザー)	2,761,996	NAOYAN	ALL

ゲームBOX.Q2

愛知県名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F　☎052-452-0920

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サムライスピリッツ零SPECIAL(タイム)	4'07"28	炎邪福たんハァハァ	ALL 炎邪
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ(シングル・エゥーゴ)	20,594	ヒビキ(Q2・天草)	ALL 地 ガンダム 宇 ガンダム
3	式神の城Ⅱ(ふみこ)	5,130,443,660	KY-NMM-N.S	ALL 弐式 呪ってやる
4	式神の城Ⅱ(小夜)	6,235,092,580	N.5@硬派	ALL 8ミス 空気読みませんよ
5	式神の城(金)	5,749,861,530	/V,5@空気嫁	ALL (SS)

イミグランデ 相模原店

神奈川県相模原市東淵野辺4-15-1　☎042-753-8881

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(新環状左回り)	3'33"999	SNQ	FD 800ps ギアガチャ不使用
★	湾岸ミッドナイト マキシマムチューン(首都高一周)	12'06"167	SNQ	FD 800ps ギアガチャ不使用
3	アウトラン2(A:Tulip Garden)	4'19"170	ぎるはま㊊隊長欽㊊	F40 MT
4	アウトラン2(E:Cape Way)	4'13"877	おぬう	F40 MT
★	アウトラン2(ハートアタックモード)	2,182	RAN@㊓旦那㊎有	Dino Aコース

中野ロイヤル

東京都中野区中野5-52-15　☎03-3389-8511

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver 3(碓氷左回り)	2'49"662	キイイ	ALL RPS13
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城下り)	2'25"889	トシ	ALL S14
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3(秋名下り)	3'04"531	シャオリン	ALL AE86
4	頭文字D Arcade Stage Ver.3(八方ヶ原復路)	3'10"587	ニキラウダ	ALL CN9A「D-TYPEⅡ」は
5	頭文字D Arcade Stage Ver.3(正丸復路)	3'52"132	ニキラウダ	ALL CN9A 元気です。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請で公平さを欠くような質問にはお答えできません。直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。
※お寄せいただいた質問はアルカディアHPに掲載させていただくことをご了承ください。

■**E-Mailでのお問い合わせに関して**
あて先
hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル(subject)には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。

■**FAXでのお問い合わせに関して**
問い合わせFAX番号
03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

ARCADIAMAGAZINE.com
Coin Operated VideoGame Magazine "ARCADIA"
Official HomePage
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。

ゲー事典　■ゲームコンドル駒形本店 http://www.geocities.co.jp/Playtown-Knight/8997/ ■ゲームBOX.Q2 http://nmt.cside.com/q2/ ■GAME-COLLEGE http://www.college1.co.jp/index.html ■天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館 http://amano_museum.at.infoseek.co.jp/ ■ハイテクセガ豊田 http://www.sega-am.jp/ ■アミューズメントCUE 彦根店 http://www.am-cue.com/

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
最近『VF4 ファイナルチューンド』の対戦がかなりはやっています。腕に自信のある方は、ぜひピットインに来てみてはどうですか!?

●ハイテクセガ豊田(愛知県)
レトロゲーム常時20台以上設置!! リクエストも常に受け付けております。現在入っている基板を知りたい方はホームページにアクセスしてください。求ム、スコアラー。
(※HPアドレスはセガの公式HPよりリンクをたどってください。)

●ゲームランドおにごっこ(三重県)
TIMEさん、NALさん、遠征どうもありがとうございました。また機会があればご来店ください。

●アミューズメントCUE 彦根店(滋賀県)
今、CUE彦根店では平日イベントが盛りだくさん! みんなの来店待ってるぜ!!

●ABABA天神橋店(大阪府)
去る8月24日、常連でありました中山(ALZ・S・H)さんが永眠されました。ご冥福を心よりお祈り申し上げます。　常連一同

●ゲーマーズハウスガンマ(大阪府)
『麻雀格闘倶楽部3』を増台しました。これから始めようと思っている方も、今までやり込んでいる方も、ぜひご来店ください。

●ミルカトル加納店(和歌山県)
いよいよ肌寒くなってきた11月! だがこれから音ゲー入荷ラッシュの始まりです! 十分指をほぐしてから音ゲーに取りかかりましょう! 今月はそのほかにも『カプコンファイティングジャム』など最新格闘も入荷!

●西条プラザゲームコーナー(広島県)
毎月第一日曜日は『ギルティギア イグゼクス』の大会です。1位と2位にはもらってうれしい賞品を用意していますので、ご参加をお待ちしています!!
BY パンチ^^

●えの木(高知県)
8号、ホームステイアキラ、キャサ夫の各氏、ご来店ありがとうございます。っていうか、8号! オムライスは流動食じゃないんで、噛んで喰え!

●モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計(福岡県)
KOOL-ちょ様、KOOL・びぐ様、KOOL-れん様、FOOL-自称様、ご来店ありがとうございました。凶悪なZ様、カスイベント頑張ってください。

●遊道楽箱崎店(福岡県)
山田税改さん、『ぐわんげ』の基板を回収しにご来店ください。よろしくお願いします。

●ゲームスポット大橋(長崎県)
『VF4 ファイナルチューンド』や『Zガンダム DX』の対戦プレイが毎日楽しく行なわれています。『麻雀格闘倶楽部3』、『北斗の拳』、『吉宗』も相変わらず大人気です。遊びにきてね。

●スポラ九品寺&ショールーム合同集計(熊本県)
東京よりお越しいただいたDORA・ZA・KIDさん、みはるさん、遠征お疲れさまでした。

●プレイシティ中央町店(鹿児島県)
鹿児島市中央駅に九州最大の駅ビルがオープンしました。そこから徒歩で約7分のところにプレイシティというお店があります。駐車場もありますので、ぜひ遊びに来てください。また、新しいゲームも入荷します。

アミューズメントスタジアム豊中

大阪府豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号　☎06-6857-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	戦国エース(アイン)	1,924,800	ホームステイアナル	2周ALL 1万×8 雷神×2
★	アウトラン2(A:Tulip Garden)	4'19"157	PPR-KTL-IZK	完走 MT F40
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(ノーマルモード)	5'54"96	C$+	ALL カゲ
4	バーチャファイター4 ファイナルチューンド(チャレンジモード)	22,669	MBM	ALL ルート1 ジャッキー
5	ZOOO(1人でガンバル)	169,160	一人で○○○る!	15分18秒

GAME's WiLL

京都府京都市左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	最後の忍道	3,410,900	ほくさい	ALL 連付 イージー
2	R-TYPE	2,472,200	THC-坂口	ALL 連付
3	ガンバード2(タビア)	1,933,900	みじんこ	2-6 連付
4	ガンバード2(ヘイコブ)	1,200,900	ナイスボム×9	2-1 連付
5	ガンバード2(バルピロ)	544,900	ポチポチやります。	1-5 連付

ゲームハウスピットイン

愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX(シングル・エゥーゴ)	32,415	ファ・ユイリィ	ALL 地上、宇宙ともZガンダム(ビームライフル
2	機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX(チーム・エゥーゴ)	43,443	カミーユ・ビダン ロベルト	ALL 28,656 14,787 地上宇宙ともガンダムMK-II(ビーム) リックディアス(赤)(ビーム) EXステージクリア
3	ZOOO(1人でガンバル)	968,680	BAKA	ALL
4	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	4,557,700	GGX	ALL アクセル M.O.Mモード
5	鉄拳4	2'05"65	ABC	ALL パンダ

ゲーマーズハウスガンマ

大阪府池田市石橋1-8-10 ステーションプラザ 3F　☎072-762-6780

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ケツイ 絆地獄たち(通常モード タイプA)	387,312,113	AMO	表2周ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(RHYTHMIC)	4,388	YMG-©	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(TECHNO)	4,322	YMG-©	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(MIXTURE)	4,282	YMG-©	ALL
★	ビートマニア・ザ・ファイナル(MELODIC)	4,117	YMG-©	ALL

GAME'S MILK

京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	391,400	カードなし	ALL シェルミー チャン ジョー
2	ザ・ランブルフィッシュ(グリード)	529,380	CLC氏有難う!! いないじゃないの	ALL 連同なし
3	婆裟羅2(百地三太夫)	12,634,140	ROCK(期待の新人)	2-4 連付
4	マイティ・パン(エキスパート)	927,700	↑スクラップ三太夫 ↓DAB.S氏有難う	ALL 連付
5	マイティ・パン(パニック)	2,129,200	遠征記念!	ALL 連付

ハイテクセガ豊田

愛知県豊田市深田町1-65-1　☎0565-26-6777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターフォース	5,560,800	YAJ	ALL ノーマル 連付
2	怒	13,300,330	YAT	ノーマル
3	沙羅曼蛇2	1,747,200	LON	2周ALL ロードブリティッシュ 連付
4	ソンソン	2,716,510	LON	5周目 ノーマル
5	ダライアス	5,196,820	RVV	ALL ノーマル 連付

ゲームストリートミルカトル加納店

和歌山県和歌山市加納319-1　☎073-476-3033

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城II(玄乃丈)	5,430,093,840	白兵王@希望の力よ!光の意思よ!	ALL 弐式
2	式神の城II(光太郎)	5,771,391,250	白兵王@未来へ向かって突き進め!	ALL 弐式
3	ZOOO(1人でガンバル)	727,200	MASA	33'48
4	レイディアントシルバーガン(ステージ2)	19,188,830	白兵王@DATTEやってらんないじゃん	ALL
5	究極タイガー	1,125,340	YOS	エリア129

ABABA天神橋店

大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F　☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア10thMIX	375,979,750	NNA	GIRL'S SIDE EXT
★	マイティ・パン(パニック)	2,565,700	DAB.S	ALL 連付 残0
3	F/A	2,076,850	ワンダブルユー! 地球戦士K.N隊員	ALL 6WAY連付 5面 62,000
★	ワンダー3(チャリオット)	4,855,200	Mr.CHARIOT-A.BOY	ALL 大コイン3 残×5
★	ストリートファイターIIターボ(バルログ)	1,589,200	Mr.チャリオットに乾杯! 桜 爆進王㈱	ALL ALL㈧ 爪×3

ゲームランド おにごっこ

三重県松阪市日野町12 ベルタウン 2F　☎0598-26-7055

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 11thMIX	797,850,900	キタジョウ	スタンダード
2	ポップンミュージック 11	389,989	TIME	
3	ビートマニアIIDX 10th style(TRANCE)	7,119	KiN	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	170,500	TSU	ALL クーラ・クリス・庵 スーパーキャンセル
★	頭文字D Arcade Stage Ver.3(赤城上り)	2'25"971	たくら	DRY セリカ

ゲームスポットハロウィン

島根県出雲市渡橋町985-3　☎0853-23-0731

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアIIDX 10th style(VARIETY)	6,848	GEN も	ALL 紙使用
2	ビートマニアIIDX 10th style(RESERVED)	6,905	ZOO う	ALL 紙使用
3	ビートマニアIIDX 10th style(TAKA)	7,682	SRY だ	ALL 紙使用
4	ビートマニアIIDX 10th style(KING)	10,139	GEN め	ALL 紙使用
5	ウォートラン・トルーパーズ	1,283,881	1024 ぱ	ALL カード有り

ゲームプラザキューティ

大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17　☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城II(2P同時)	5,519,881,150	4研EPM	ALL 玄乃丈壱式+光太郎弐式
2	グラディウスII(4-F)	10,000,000+α	TUS@東西線横陳一家物語	9-5
3	怒首領蜂大往生 ブラックレーベル(タイプB)	2,358,311,640	STG	ALL B-E 残×0 MAXHIT3400
4	バース	8,140,100	穴埋めギャンブラー	ALL
5	魔法大作戦	3,747,350	あと少し?あさびー	2周ALL ボーンナム 1186万

アミューズメントCUE 彦根店

滋賀県彦根市西沼波町166　☎0749-21-0073

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	頭文字D Arcade Stage Ver.3(いろは坂下り)	3'00"012	ゆうすけ	晴れ
2	頭文字D Arcade Stage Ver.3(正丸往路)	2'56"950	プラボクン	晴れ
3	頭文字D Arcade Stage Ver.3(秋名上り)	3'08"864	BLUE	晴れ
4	アウトラン2(ハートアタックモード)	1,934	@@@@@	Aコース
5	アウトラン2(タイムアタックモード)	4'16"325	SOS	Eコース

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

〈2004年10月18日以降の最新ルール(2004年11月21日(日)締切分)〉

●トライジール……【スコア】の1部門で集計します。1P・2P側どちらでプレイしても構いません。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:目盛り中央(EASY□□■■DIFFICULT)、PLAYER STOCK:3]

●機動戦士Zガンダム エゥーゴvs.ティターンズDX……一人用プレイ【シングル・エゥーゴ、シングル・ティターンズ】と、チーム戦【チーム・エゥーゴ、チーム・ティターンズ】の4部門で集計します。※タイムリリース機体の使用はかまいませんが、鹵獲機体の使用は不可とします。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4、DAMAGE LEVEL:3、MAX TIMER:180]

●ザ・キング・オブ・ファイターズ・ネオウェイブ……キャラ別集計は行なわず【スコア】の1部門で集計します。※カード使用の有無は問いません。またAW・NETで購入したキャラも使用可とします。
■工場出荷設定[DIFFICULTY:4、TIME:50]

●テトリス極道……【テトリス、チェインカラー、レベルスター、ラインブレイク】の4部門をスコアで集計します。※ラインブレイクはステージ数優先です。【ターゲット】はALLクリアするとランキングにスコアが残らないため「ALLクリア達成」で集計を打ち切ります。
■工場出荷設定[LEVEL:Lv.3]

●カオスフィールド……【イフミ、ハル、ジン】の3部門をスコアで集計します。
■工場出荷設定[DIFFICULT:NORMAL、START LIFE:3、EXTEND TYPE:8000000・20000000]

●ワイヴァーン ウィングス……永久パターン発覚のため、集計を打ち切ります
■工場出荷設定[Setting game difficulty=Normal、Setting number of lives=3]

ハイスコア 店舗 CLOSE UP!

～さらなる戦場を求める挑戦者たちへ～
ただゲームで遊ばせるだけの
ゲームセンターではない。
スコアラーという名の挑戦者たちの戦場、
それがハイスコア店舗だ。

デイトナⅢ

■ 住所：埼玉県川口市芝新町4-30 星野ビル B1F
■ TEL：048-269-8119
■ URL：http://p24.aaacafe.ne.jp/~pggundan/

こんにちは。スコア担当のDBS（偽物）です。当店は新作が1プレイ50円、そのほかは100円3枚のメダルでのプレイとなっています。タイムレンタルは『要・相・談！』『要・相・談！』です。連射、同時押しもあります。結果を出したい方のご来店をお待ちしています。

GAME 41

■ 住所：北海道札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F
■ TEL：011-751-9772
■ URL：http://game41.web.infoseek.co.jp/

当店は、ビデオゲーム1プレイ50円の純然たる"ゲーセン"です。毎週日曜日にはランバトなどゲーム大会を開催しており、ビデオ録画や基板持ち込みなども受け付けております。レゲー部門では店員の趣味丸出しのバカゲーを多数取りそろえておりますので、ぜひ一度ご来店ください。

西条プラザゲームコーナー

広島県東広島市西条西本町28-30　☎082-423-4130

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	式神の城（玄乃丈）	5,023,394,340	ACF	ALL 7ミス
2	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプB）	424,388,883	ZAP	ALL 残1 1周2.26億
3	怒首領蜂（Cタイプ）	601,982,410	MGA（蒼→闇）	2周ALL 残0
4	メタルスラッグX	3,907,280	PRMN	6面
5	テトリス T・A PLUS（ノーマル）	369,900	PGG	ALL

えの木

高知県高知市旭町3-104　☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ザ・ランブルフィッシュ（ガーネット）	1,043,680	DAISUKE（もっさん）	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ（アラン）	833,940	魚ボコ奮闘記第一章「引退」さきお	ALL 連同付
★	ザ・ランブルフィッシュ（カヤ）	632,320	マッキ上等兵	ALL 連同付
★	ショックトルーパーズ2nd スカッド（エンジェル）	27,312,710	寸止め終了！ゆっくり罵詈罵詈ィ～ さきお	ALL 3面 終了 1086万
★	エアガイツ	125,920	AAZ@射精堂	ALL 連同付

モンキーハウス本館&サブカルチュア合同集計

[illegible]　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テクニクビート（DEEP CLEAR）	1,146,760	自称@俺が全二だかかってこいクソが	ALL 連付 Ⓜ
2	式神の城Ⅱ（小夜）	5,758,966,760	巫女特攻隊沖和	ALL 5ミスⓂ
3	ストリートファイターZERO3（ブランカ）	3,535,000	カス	ALL 連同付Ⓜ
4	怒首領蜂（Aタイプ）	262,203,980	S.N	ALL S強化Ⓜ
5	バトルサーキット（エイリアングリーン）	30,299,500	公務員	ALL 連同付 Ⓜ

電脳遊園地ハリケーン鹿屋店

鹿児島県鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F　☎0994-41-4188

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	14,724,000	BBB	チップ MOMモード
2	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	10,534,600	BBB	ロボカイ MOMモード
3	ギルティギア イグゼクス #RELOAD	5,645,900	FK2	エディ MOMモード
4	エレベーターアクション リターンズ	324,000	BBB	
5	マイティ・パン（ツアー）	1,415,700	ナナシ	

ゲームプラザ・ショールーム&SPOLA九品寺合同集計

熊本県熊本市黒髪5-4-62：ゲームプラザショールーム 熊本県九品寺5-10-15 スポラ九品寺　☎096-372-5700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	サムライスピリッツ零 SPECIAL（タイム）	3'46"91	プチてんし（むねひこ必死だな	ALL 炎邪 同付～天草 約1'44
2	ザ・ランブルフィッシュ（ヒカリ）	1,075,630	プチてんし	ALL 連付
3	ぐわんげ（柊 小雨）	58,072,556	DORA・ZA・KID	ALL 金56574 猫 納得いかない
4	雷電DX（練習）	12,726,040	みはるん	2-2
5	TATSUJIN	10,000,000+α	ホタテの人@不思議ドリンク使用。	7-4 連付

遊道楽箱崎店

福岡県福岡市東区箱崎6-1-2 松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	式神の城Ⅱ（小夜）	6,004,789,540	沖和連発のヘタレ	ALL 3ミス 壱式
2	式神の城Ⅱ（ニーギ）	4,128,312,160	たっきゅんおめでとう!!!（予）㊎	ALL 6ミスくらい 弐式
3	ケツイ 絆地獄たち（裏2周目 タイプA）	258,408,974	雅（ELE）@おーつかさんに捧ぐ!!	2-4 1周1.96億
4	怒首領蜂大往生（タイプB）	1,025,909,730	強化合宿中	2-5 EX強化 ぶふぉ～
5	ドラゴンブレイズ（クエイド）	1,306,400	未女子日女萌え@ぷりんてぃん♡	1-7 世界に愛のキラメキよ!!

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプガルーダ（アゲハ）	61,667,820	MNA	ALL ライフ6/6
2	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（チャレンジモード）	21,111	☆むーねー☆	ALL ルート5 ラウチェン
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（シングル・エゥーゴ）	32,592	カミーユ・ビダン	ALL Zガンダム
4	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	45,282	中・中・中 アイ	ALL 1P 25,108 2P 20,174
5	機動戦士ガンダム連邦VS.ジオンDX（ジオン）	19,010	ケン	ALL シャアゲルググ

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34-10　☎099-252-8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（シングル・エゥーゴ）	49,015	ウッソ	ALL Zガンダム ジャブロールート EX有り
★	ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ	488,400	BOO	ALL 社・クラーク・チャン
3	機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズDX（チーム・エゥーゴ）	64,449	Raice ウッソ	33,894 30,555 Zガンダム ビーム×2
4	ビートマニアⅡDX 10th style（WEATHER REPORT）	5,510	香織	ALL
5	ビートマニアⅡDX 10th style（KING）	11,068	鯵	ALL

ゲームスポット大橋

長崎県長崎市大橋町7-17 森田ビル 1F～3F　☎095-845-9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・ランブルフィッシュ（ゼン）	603,900	マルタマ男	ALL
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（春麗）	6,017,600	中やん	ALL
3	バーチャファイター4 ファイナルチューンド（ノーマルモード）	5'37"40	meropon	ALL ブラッド
4	式神の城Ⅱ（金）	3,987,420	P-35HG	ALL
5	ストリートファイターⅢ 3rdストライク（Q）	6,024,800	シロタン	ALL

ハイスコア集計店

当コーナーではハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……○店舗名○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）○店長およびハイスコア担当者名○サンプルとして店舗のスコアを10項目○お店のPR文以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。

※掲載店舗の選定は、ハイスコアを継続して集計できる環境にあるか、プレイヤーが出したスコアを正しく確認・申告できる店舗であるかなどを確認させていただくために、上記項目を提出していただいております。その上で掲載店舗として採用させていただく場合は、編集部よりご連絡しております。ご了承ください。

あて先　〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンタープレイン
アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計（アルカディア2月号掲載）は
2004年 **11月21日（日）**
までに出されたスコアで、
11月24日（水）
当日消印まで有効です。

■モンキーハウス本館 http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■電脳遊園地ハリケーン鹿屋店 http://ip.tosp.co.jp/i.asp?i=hurri ■遊道楽箱崎店 http://www02.so-net.ne.jp/~tobby/top.html ■ゲームプラザショールーム http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/

ARCADIA

次号予告

次号1月号 No.56は

11月30日（火）発売予定

予価680円（税込）

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承ください。

本誌＋小冊子の充実攻略！

徹底攻略 鉄拳5
（ナムコ）

特別付録 鉄拳5 小冊子

最新情報 アヴァロンの鍵2 -秩序と戒律-
（セガ）

ネオジオ バトルコロシアム
（SNKプレイモア／サミー）

拳獣
（サミー）

攻略 Quest of D
（セガ）

CAPCOM FIGHTING Jam
（カプコン）

虫姫さま
（ケイブ／AMI）

ケイブ新作シューティング始動！
新システムの詳細を徹底解説！

闘劇特集 闘劇2005
SUPER BATTLE OPERA THE 3rd ARCADIA CUP TOURNAMENT
公式ルール発表！

闘劇爆心地
新たな闘いに向け、激戦を振り返る

掲載タイトル

beatmaniaⅡDX11 ⅡDXRED(コナミ／コナミマーケティング)／クイズ マジックアカデミー2(コナミ／コナミマーケティング)／SEGA GOLFCLUB Network ProTour(セガ)／セイギノヒーロー(コナミ／コナミマーケティング)／GHOST SQUAD(セガ)／ポップンミュージック12 いろは(コナミ／コナミマーケティング)／セガネットワーク対戦麻雀MJ2(セガ)／バーチャストライカー4(セガ)／バーチャファイター4 Final Tuned(セガ)／ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ(SNKプレイモア／サミー)／ほか

投 稿 募 集

各コーナーへのメールでの投稿あて先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■まじかる猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■アーケードニュースアナライズ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■ビートレイジング
raizing@arcadiamagajzine.com

■どんたんどどたん
dontan@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、
オールドゲームのあるお店、
アルカディアクーポン、
その他店舗に関する募集あて先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギア ゼクスシリーズ
「アソシエイション ギルティギア」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■ネオジオゲーム
「ネオジオゲームファンコーナー(仮)」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■バーチャファイター4 ファイナルチューンド
「バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド」
vf4@arcadiamagazine.com

■アヴァロンの鍵「魔導ジャーナル」
avalon@arcadiamagazine.com

特定のコーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合せは……

■その他のコーナーへの投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
arcaida@arcaidamagazine.com

■WWW管理者あてはこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

すべてのあて先は…

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
1月号(No.56　11月30日発売号)への投稿は締め切りました。2月号(No.57　12月27日発売号)への投稿もよろしく！

投稿規定

アーケードゲーム、ゲームセンターに関連のあるカラー&モノクロ（4色/1色）イラストを募集しています。内容は、著しくモラルに反したものでない限り何でもアリです。複数のコーナーにまとめて投稿する場合、コーナー名、住所、氏名、ペンネームを、各投稿作品の裏に書いてください。封筒にも各コーナー名を書いていただけると助かります。詳しくは、アルカディア フロンティアーズまたはARCADIAMAGAZINE.COMの投稿規定を参考にしてください。

各コーナーへの投稿締め切りは……

2月号 (No.57 12/27) **11月18日(木)必着**

3月号 (No.58 1/30) **12月17日(金)必着**

電影心象スケッチブック

筐体百景

音の残像

——五十五之回

TEXT／PHOTO 田渕健康

ひょっとしたら、今でも。
その精神はどこかに、流れ込んでいるのかもしれない。

一昔前。
筐体のスピーカーから流れる音の奔流が、
刺激に満ち満ちていたころ。
自分の足元や、筐体の近くに、
ラジカセを置きながらプレイしている光景を、
時折、見ることができた。

まだ、ゲームのCDなどが一般的に流布していない時代、
プレイヤーたちは、流れてくる名曲の数々を忘れないように、
頭の中でリフレインさせながら、家路についていた。

欲求が強まると、次は「音を録りたい」という願望が生まれる。
そこで登場となるのが、ラジカセによる録音だった。
マイクをスピーカーに貼り付けたり、
マイク部分に自作のフードを装着してみたり。
さまざまな手段を講じて、少しでもクリアな音を録ろうと、必死になった。

出来上がったテープには、効果音や雑音が混じり、
とても楽曲として聞けるものではなかった。
しかし、薄っすらと——
本当にわずかに、目当ての音が聞こえるだけで、
雑音入りのテープを、何度もリピートさせたものだ。

今では、当時、聞きたかったゲームのサウンドは、
さまざまな手段で手に入れることができる。
CDやデータ、もしくはゲームそのものを。

だけど。当時録った、雑音入りのテープを
いまだに捨てられないのは、どうしてだろう。
店員に半ば呆れ顔で笑われながら録り続けた、あの日の音たち。
手書きのラベルは黄ばんで、文字も掠れている。

ひょっとして、そのテープには——

雑音混じりゲームミュージックだけでなく、
あの頃の想いや、空気も、記録されているのだろうか。

■取材地／長崎・島瀬ジャスコ

告知
このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

編集後記

テーマ：「闘劇2005に向けて」

●闘劇2005は割と新作が中心。古いゲームやもうちょいマイナーなタイトルも！　という声があることは分かっている。[illegible]

●早くも三回目を迎える闘劇2005。まずは予選に参加してみよう！　選手じゃなくて、見学だけでもいい。[illegible]

●[illegible]（杉田）

●[illegible]

●[illegible]（itakyo）

●闘劇のタイトルが決まり、プレイヤーの皆さんは頑張る方向が見えたのでは？　特に「NEOWAVE」は、ゲーム内容以外の要因で[illegible]（河野）

●[illegible]

●今回は[illegible]

●新作タイトルでどんな勢力図が描かれるかも注目だな。[illegible]となるタイトルにも期待！　[illegible]（まこっちゃ）

●[illegible]

●[illegible]

●[illegible]

●[illegible]

STAFF

■発行人　浜村 弘一
■編集人　松本 秀寿
■編集長　猿渡 雅史
■アートディレクター　大里 浩二(株式会社THINKS NEO)
■デスク　箱田 和人／杉田 哲朗
■編集スタッフ　[illegible]／伊丹 恭／河野 淳一／鈴木 宏昌／安藤 慶祐／高橋 誠／小沢 正／勝田 周／[illegible]
■編集協力(五十音順)　[illegible]
■デザイン　[illegible]NEO)
■タイトルロゴ&表紙デザイン　Smile Studio(福島 トオル)
■制作協力　藤原 城爾／株式会社ヘッドルーム
■フォトグラフ　Studio Atom
■イラスト(五十音順)　天野シロ／今井 神／oga／kassy／斉藤コーキ／G=ヒコロウ／ムドウ／ユボヒ／RIF／龍輝雅龍
■業務部　青木 孝道
■広告営業　阿部 寿一／幸 宏樹／田山 麻子
■雑誌営業　堂前 秀隆／酒井 朋喜／中村 宣忠

【お詫びと訂正】

●月刊アルカディア11月号(No.54)の51ページ「てあたりしだいゲームリスト」におきまして、ゲームのタイトルの表記に間違いがありました。「オシャレ魔女! ラブ and ベリー」は、正しくは「オシャレ魔女 ラブ and ベリー」になります。

●月刊アルカディア11月号(No.54)の184ページ「ゲームメーカーNOW!」におきまして、彩京さんのURLが間違っておりました。正しいURLはhttp://www.x-nauts.comとなります。

●月刊アルカディア11月号(No.54)の189ページ「アルカディアクーポン」におきまして、クーポン加盟店一覧に間違いがありました。石川県のハイテクセガJR金沢は、2004年1月18日をもって閉店となっており、それにともない加盟店からも脱退となっております。

関係者各位、および読者の皆さまにご迷惑をおかけしたことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。

月刊アルカディア 12月号 [No.055]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.055
第5巻 第12号 通巻第55号　平成16年12月1日発行(毎月1回1日発行)
雑誌11547-12
■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850(ダイヤルイン)
広告部　03-5433-7214(ダイヤルイン)
WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
e-mail　post@arcadiamagazine.com
■印刷所：凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

下のアンケートはがきの必須事項にお答えください。プレゼントの賞品と番号は58ページに掲載されています。回答欄は記述式になっています。鉛筆でも構いませんが、できるだけ見やすい濃さで、はっきりとお書きください。

はがきの裏面A1の欄は下記の質問事項への回答になっています。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

【アルカディア12月号[No.55]　アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事、つまらなかった記事を教えてください(複数回答可)。
※以下に記載されている1〜60の番号の中から選んでください。

1 闘劇2005
2 第5回アルカディア大賞
3 鉄拳5
4 ネオジオ バトルコロシアム
5 バーチャストライカー4
6 beatmaniaⅡDX11 ⅡDXRED
7 ゴースト・スカッド
8 セガ ゴルフクラブ ネットワークプロツアー
9 CAPCOM FIGHTING Jam
10 Quest of D
11 機動戦士Zガンダム エゥーゴ vs. ティターンズ DX
12 ザ・キング・オブ・ファイターズ ネオウェイブ
13 バーチャファイター4 ファイナルチューンド
14 ゾイドインフィニティ
15 セガネットワーク対戦麻雀MJ2
16 アヴァロンの鍵 魔道ジャーナル
17 バトルクライマックス!
18 ワールドクラブ チャンピオンフットボール セリエA 2002-2003 Ver.2.0
19 湾岸ミッドナイト マキシマムチューン
20 ドラゴントレジャーⅡ
21 アイドルマスター
22 トライジール
23 ポップンミュージック12 いろは
24 アーケードニュースアナライズ
25 アルカディアデータベース
26 日本縦断 ゲームセンターマップ
27 魂を籠める者
28 読者プレゼント
29 闘劇爆心地
30 バチャっ子インフィニティ ファイナルチューンド
31 ロングランゲームズブースター
32 ジャンク新聞
33 アーケーダーネオ
34 ハードウェアミュージアム
35 全国ゲーセンイベント準備会
36 ジョイスティックトゥルーパーズ
37 ビートレイジング
38 プライズワンダーランド
39 メダル「始めてみよう」物語
40 立体貴族〜俺たちゃムッシュ3D〜
41 あそし
42 KOFッ子プラネット
43 コスプレ・プレイスタイル
44 アルカディア フロンティアーズ
45 ゲーマー「お気に入り」サイト
46 アーケードゲーム ライブラリー
47 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
48 設定資料集
49 街頭電脳遊戯語録 ゲーマー用語の基礎知識
50 VGMラボ
51 どんたんどどたん
52 パンドラキャラット
53 ゲームメーカー・ナウ!!
54 猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
55 まじかる猛者通信
56 アルカディアクーポン
57 ハイスコア全国集計
58 次号予告・募集記事
59 筐体百景
60 編集後記

Q7.学校・職業・その他

1 小学生
2 中学1年生
3 中学2年生
4 中学3年生
5 高校1年生
6 高校2年生
7 高校3年生
8 短大生
9 専門学校生
10 予備校生
11 大学生
12 大学院生
13 会社員
14 自営業
15 主婦
16 フリーター
17 無職

■ご質問とお問い合わせ
本誌に関するご質問は、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願いいたします。なお新作ゲーム情報およびゲームの内容などに関しましては、誌面内容以上のことはお教えできかねますのでご了承願います。
カスタマーサポート　**03-5433-7868**(祝祭日を除く月曜〜金曜日の正午〜午後5時まで)
メールアドレス　**arcadia@arcadiamagazine.com**

アルカディア・ムック通信販売のご案内

近所の本屋さんに欲しい本が無いときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番だ！　何より、買いに行かなくても確実に入手できるのがうれしいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は8,760円。
(1冊650円×年間12冊＝7,800円)＋(80円【送料】×年間12冊＝960円)＝8,760円
お問合せは下記までどうぞ。

●バックナンバー
アルカディアのバックナンバー、およびアルカディアムック(ザ・ランブルフィッシュ／ギルティギア 鼬／THE KING OF FIGHTERS 2003／アヴァロンの鍵／SNK VS. CAPCOM SVC CHAOS／バーチャファイター4 エボリューション／バーチャファイター4／THE KING OF FIGHTERS 2002／THE KING OF FIGHTERS 2001／鉄拳4など)も通信販売で扱っています。残り部数が少ないので、在庫を下記までお問い合わせいただくか、アルカディアオフィシャルホームページにてお調べください。

■通信販売のお問い合わせはこちらまで
アスキーストア
電話:03-3499-9300(土日祝祭日を除く10:00〜17:00)
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
定期購読ページ　**http://www.ascii-store.com/**
バックナンバー　**http://www.arcadiamagazine.com/**

第五回 アルカディア大賞投票用紙 (2004年12月1日必着分まで有効)

大賞第1位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

大賞第2位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

大賞第3位作品

番号		ゲーム名	
選考理由			

ベストキャラクター賞

ゲーム名	
キャラクター名	
選考理由	

好きなメーカー賞

メーカー名	
選考理由	

切り取り線

※アルカディア大賞にご協力いただきましてありがとうございました！
なお、投票していただいた方の中から、抽選で50名様にアルカディア特製図書カードをプレゼントします!!

PlayStation®2

感動体験、再び!!

Vol.1 ファンタシースター generation:1
シリーズの原点がパワーアップして復活
The RPG

Vol.2 モナコGP
時代を超えたパワーアップリメイクで登場
トップビュー・レースゲーム

Vol.3 ファンタジーゾーン
セガファンに愛され続けた不朽の名作
横スクロール・パステルシューティング

Vol.4 スペースハリアー
世界を震撼させた歴史的名作
3Dスペース・シューティング

Vol.5 ゴールデンアックス
根強い人気のアクションゲーム
ヒロイックファンタジーアクション

Vol.6 イチニのタントアールとボナンザブラザーズ
とってもお得な大ボリューム。ターントお楽しみ下さいませ。
バラエティーアクション

Vol.7 コラムス
ようこそ!
宝石たちが織りなす思考の迷宮へ!
落ちものパズル

Vol.8 V.R. バーチャレーシング -フラットアウト-
新たな輝きを身に纏い、バーチャの始祖が甦る!
フルフラットシェーディングレース

Vol.9 ゲイングランド
緻密な戦略、そして大胆な戦術の方程式。
アルゴリズムアクションゲーム

Vol.10 アフターバーナーII
数々の名誉ある賞を受賞した「アフターバーナーII」が完全リニューアル!
ドッグファイト・シューティング

Vol.11 北斗の拳
最高傑作と評された、あのアクションゲームの伝説的名作がリニューアル!
世紀末バイオレンスアクション

Vol.12 ぷよぷよ通 パーフェクト・セット
究極の落ちゲー決定版、「ぷよ通」いっきま〜す!
対戦落ちゲー

Vol.13 アウトラン
うち寄せる波と駆け抜ける風へのオマージュ
ドライビング・レースゲーム

Vol.14 エイリアンシンドローム
逃げ場のない空間。撃ち降らす銃火の雨。
シューティングアクション

Vol.15 デカスリート・コレクション
アスリート達の熱き鼓動がここに集結。
アスリートゲーム・コンピレーション

Vol.16 バーチャファイター2 TM
刻み込まれた己の闘志を、記憶と共に呼び起こせ。
©SEGA,1994-2004
3D対戦格闘

ルーズリーフ型ライナーノート同梱　**絶賛発売中**　2,625円(税抜2,500円)

★最新情報は右記アドレスにて随時更新中!!　www.3D-AGES.co.jp/

SEGA AGES 2500 シリーズ

■この商品に関するお問い合わせ先
【スリーディーエイジスカスタマーサポート】ナビダイヤル:0570-000-558
受付時間:10:00〜17:00 月〜金(祝日及び弊社指定休日を除く)
※ゲームの攻略、裏技等に関する質問にはお答えしておりません。
電話番号は0570より省略せずにおかけください。なお、通話料がかかりますので予めご了承ください。

発売元:株式会社スリーディー・エイジス　〒150-0043　東京都渋谷区道玄坂1-9-5　渋谷スクエアA 2F

COIN OPED VIDEOGAME MAGAZINE
No. 055
平成16年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第5巻 第12号 通巻第55号

雑誌 11547-12

4910115471243
00619

Printed in Japan 凸版印刷